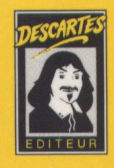
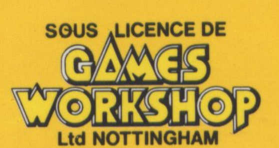
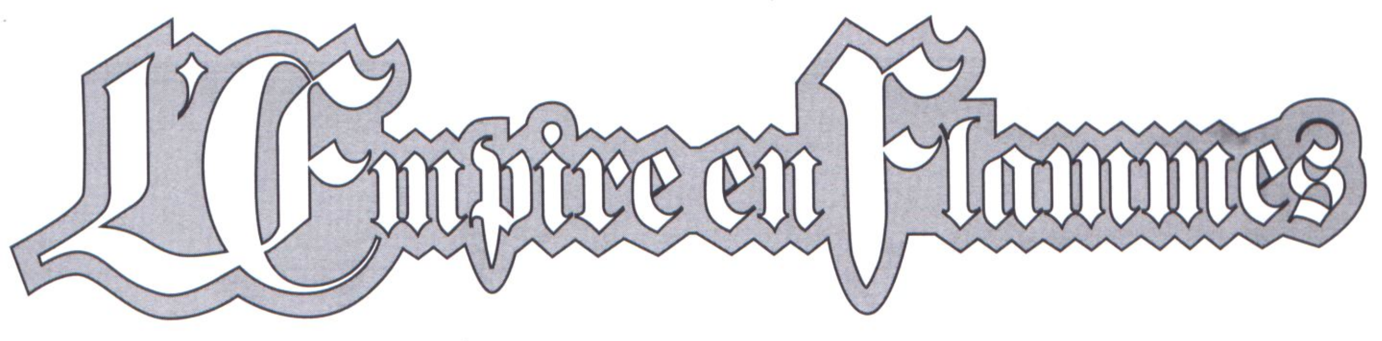
L'Empire en Flammes

L'Ultime Quête pour la Sauvegarde de L'Empire









Création : Carl Sargent

Développement : Jim Bambra, Graeme Davis, Phil Gallagher, Derrick Norton

Rédacteur : Mike Brunton

Couverture : John Blanche

Plans et Documents : Charles Elliott & H.

Illustrations Intérieures : Tony Ackland, Paul Bonner, Gary Chalk, Colin Howard, Martin McKenna, Russ Nicholson, Adrian Smith, Steve Tappin, Bill Thornhill

Une production de GAMES WORKSHOP STUDIO

Edition Française par Jeux Descartes

Traduction : LizKer

Collection Dirigée par : Henri Balczesak

Réalisation Technique, Maquette : Guillaume Rohmer avec la collaboration de Amédée Briggen et de la SARL In Edit

Relecture : Dominique Balczesak

Pour toute question concernant ce livre, adressez votre courrier à :

Jeux Descartes (Warhammer JRF) - 1, rue du Colonel Pierre Avia — 75503 Paris Cedex 15

en vous assurant d'y joindre une enveloppe timbrée pour la réponse.

Imprimé au Portugal par SIG, 2685 Camarate. Edition et dépôt légal Juillet 1991.

ISBN : 2-7408-0013-4



Table des Matières



Bienvenue dans ce qui pourrait bien être les derniers jours de L'Empire !

Dans cette aventure pour **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique**, l'avenir de L'Empire est en jeu. Les pressions externes du Chaos et les divisions internes frôlant la guerre civile menacent de détruire la fragile unité de L'Empire. Les aventuriers devront affronter de terribles périls pour empêcher sa dissolution et, évidemment, pour être reconnus et acclamés à leur juste mesure.

L'Empire en Flammes est l'apogée de la campagne de **L'Ennemi Intérieur**, mais peut aussi être joué en aventure indépendante pour des Personnages-Joueurs ayant atteint des Carrières Avancées.

Si vous devez participer à cette aventure en tant que Personnage-Joueur, arrêtez ici votre lecture ! Si vous ne le faites pas, vous allez gâcher le jeu, à la fois pour vous et pour les autres joueurs. Le reste du livre est uniquement destiné au Maître de Jeu !

Résumé de l'Aventure

L'Empire est une terre agitée, un pays à la limite de la guerre civile. L'Empereur est faible, la dissidence intérieure augmente et le Chaos est une menace encore plus grande.

Au milieu de tout cela, les Personnages-Joueurs sont convoqués à Altdorf, et apprennent l'assassinat de l'Empereur à leur arrivée ! Comme la suite des événements le prouve, le neveu et héritier de l'Empereur n'est pas le candidat idéal à placer sur le trône. Lui aussi est tué et, au cours de la confusion qui suit, une tâche monumentale est confiée aux PJ : ils doivent retrouver le seul artefact qui puisse réunir L'Empire. Leur quête n'est rien moins que devoir suivre les traces de Sigmar Heldenhammer — le fondateur de L'Empire — et ramener son légendaire marteau. Cette mission décidera du destin de L'Empire de Sigmar !

Les PJ devront voyager au cœur de dangereuses terres incultes, seront poursuivis par des bigots de L'Empire, et assiégés sur tous les flancs par les serviteurs du Chaos. Dans les Montagnes-du-Bout-du-Monde, ils devront découvrir un passage menant dans ce qui reste de la forteresse naine de Kadar-Khalizad et en chasser ses nouveaux occupants, des Gobelins. Sous la forteresse, les PJ feront face à la mort sans repos des Nains ; ils devront rassembler tout leur courage pour retirer *Ghal-maraz*, le Marteau de Sigmar, de l'endroit où il repose.

La possession du Marteau leur donne une chance d'empêcher une guerre civile généralisée et d'unifier L'Empire sous la direction d'un nouvel Empereur. Mais ils devront triompher d'un ultime danger — une menace qui pourrait bien détruire tout ce que les PJ ont réalisé, au moment même où ils pensent avoir atteint la victoire !

Les PJ deviendront-ils des héros, les sauveurs de L'Empire ? Echoueront-ils et seront-ils condamnés à l'exil en Bretonnie, parmi les ivrognes imbibés de vin et empestant l'ail ? Finiront-ils écartelés par un de leurs nombreux et puissants ennemis ? **L'Empire en Flammes** décidera aussi de leur futur...

Diriger cette Aventure

L'Empire en Flammes n'est pas une aventure du même style que **Le Pouvoir Derrière le Trône**. Dans **PDT**, les PJ pouvaient emprunter des douzaines d'approches différentes pour obtenir les informations nécessaires. Ici, l'intrigue est linéaire ; les épisodes sont clairement définis et les objectifs sont précis. Bien entendu, des obstacles frustrants devront être surmontés, même lorsque la victoire finale semblera certaine.

Certains joueurs n'apprécient pas les histoires linéaires et, ne serait-ce que par esprit de contradiction, ils pourront insister pour que leurs PJ accomplissent des actions étranges, différentes et sans aucun rapport. En tant que MJ, vous devrez apporter de légères modifications pour les satisfaire. Vous devez éviter à tout prix de donner aux joueurs l'impression que leurs personnages sont obligés de suivre une ligne d'action unique. La quête pour le Marteau de Sigmar est une véritable épopée et doit donc, comme telle, posséder un certain air inéluctable.

La meilleure solution est de créer des choix qui ramèneront les PJ sur la bonne piste. Les PJ sont peut-être marqués par le destin, mais ils ont quand même le droit de choisir. S'ils prennent de mauvaises options, ils ne réussiront pas, mais comme cela se produit dans la plupart des quêtes épiques, une ligne d'action évidente se présentera d'elle-même et les joueurs la choisiront sans doute.

Les PJ se sentiront plus libres s'ils peuvent s'éloigner de l'intrigue principale mais il faut que ces détours les ramènent à la rencontre suivante de l'aventure. Par exemple, le temps passé à Altdorf peut être augmenté ; les PJ peuvent très bien vouloir mener quelque expédition nocturne. Vous pouvez ajouter une ou deux rencontres, qui peuvent être instructives, dangereuses ou sans aucun rapport.

Enfin, les attaques d'usure sur les PJ lors de leurs longs voyages doivent être employées avec précaution. Des agressions incessantes ne peuvent que créer de mauvais sentiments parmi les joueurs.

Abréviations

A	= Nombre d'Attaques en combat rapproché
B	= Point de Blessure
CC	= Capacité de Combat
Cd	= Commandement
Cl	= Sang-froid (Calme)
CO	= Couronne d'Or
CT	= Capacité de tir
D	= Dommages
Dex	= Dextérité
DS	= Niveau de Difficulté de Serrure
E	= Endurance
F	= Force
FE	= Force Effective (Armes de Distance)
FM	= Volonté (Force Mentale)
I	= Initiative
Int	= Intelligence
LCI	= Aventure **La Campagne Impériale**
M	= Potentiel de Mouvement
MCLB	= Supplément **Middenheim, la Cité du Loup Blanc**
MJ	= Maître de Jeu
MSR	= Aventure **Mort Sur le Reik**
OSB	= Aventure **Ombres Sur Bögenhafen**
P	= Portée des Armes de Distance
PA	= Point d'Armure
PE	= Point d'Expérience
PJ	= Personnage-Joueur
PM	= Point de Magie
PNJ	= Personnage Non-Joueur
Prd	= Parade
QCPK	= Aventure **Il y a Quelque Chose de Pourri à Kislev**
Rch	= Temps de rechargement des Armes de Distance
RSP	= Supplément **Repose Sans Paix !**
Soc	= Sociabilité
WJRF	= Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique

Commencer l'Aventure

L'Empire en Flammes peut démarrer de l'une des trois façons suivantes : juste après les événements du **Pouvoir Derrière le Trône** ; après que les PJ se sont rendus compte qu'**Il y a Quelque Chose de Pourri à Kislev** ; ou en aventure indépendante.

Dans tous les cas, on leur demande d'escorter une jeune noble, Anastasia Schelepin, jusqu'à Talabheim. Au cours de leur voyage — et lors du voyage suivant jusqu'à Altdorf — ils apprendront beaucoup de choses sur l'état actuel de L'Empire.

Il y a Quelque Chose de Pourri à Kislev

Pour les PJ impliqués dans les événements décrits dans **QCPK**, l'aventure commence lorsqu'ils quittent Kislev et se dirigent vers L'Empire.

Après avoir séjourné quelque temps à Kislev, ou alors qu'ils se préparent à partir, ils seront convoqués par Bogdanov qui leur demandera d'accompagner Anastasia jusqu'à Talabheim, puis leur expliquera que, lorsque cela sera fait, leur service auprès du Tsar arrivera à son terme et qu'ils devraient ensuite retourner auprès du Graf Boris Todbringer aussi vite que possible. Si Bogdanov ne convient pas pour engager les PJ, choisissez ou créez un autre PNJ qui pourra le faire.

Le moment est visiblement venu de quitter Kislev. Consultez *Vers Talabheim et Altdorf*, plus loin. Si vous le souhaitez, un voyageur venant de L'Empire peut leur transmettre des informations concernant la situation actuelle avant leur départ. Il ne pourra pas leur apprendre plus de deux rumeurs ou éléments d'information, comme par exemple le recrutement de mercenaires par le Talabecland (là aussi, consultez *Vers Talabheim et Altdorf*).

Le Pouvoir Derrière le Trône

Dans le cadre de **La Campagne Impériale**, les PJ sont probablement à Middenheim alors que les événements du **Pouvoir Derrière le Trône** arrivent à leur terme. Cette aventure peut démarrer immédiatement, mais les PJ peuvent d'abord expérimenter les délices de **Kislev**.

Les PJ ont pu être jetés en prison à la fin de **PDT** si vous avez retenu cette option pour finir l'aventure. *Tout* leur équipement leur a été retiré (y compris les objets dissimulés) sans qu'il leur soit fourni la moindre explication. Les gardes sont hargneux et soupçonneux et surveillent les PJ en permanence. Les évasions sont difficiles, pour ne pas dire impossibles. Après deux ou trois jours passés à languir, les PJ sont tirés de leur cellule, baignés, ils reçoivent des vêtements de rechange et sont conduits auprès du Graf Boris qui leur accorde une audience.

Les PJ peuvent aussi avoir conservé leur liberté et bénéficier des bonnes grâces des dirigeants de la Cité-Souveraine. Dans ce cas, ils sont convoqués auprès du Graf Boris quelques trois ou quatre jours après les événements décrits dans **PDT**.

Dans les deux cas, ils sont amenés dans la salle d'audience privée du Graf Boris, loin des regards. Le Graf, ses conseillers les plus importants et vingt Chevaliers Panthère en grande tenue sont présents. Plusieurs conseillers du Graf, et le Graf lui-même, paraissent légèrement embarrassés (particulièrement si les PJ ont été emprisonnés à sa discrétion).

Le Graf Boris effectue un geste discret et le Seigneur des Lois Ehrlich s'avance en s'inclinant légèrement vers son maître. Il salue les PJ d'un simple hochement de tête puis commence à expliquer :

« Nous regrettons la nécessité de ne pas vous rendre des honneurs de manière plus publique, mais nous avons dû garder certaines considérations à l'esprit durant les quelques derniers jours. Vos services envers la Cité-Souveraine de Middenheim... »

Le Graf Boris tousse nettement.

«... et, bien sûr, envers l'estimée personne du Graf Boris Todbringer, sont inestimables. »

Le Graf hoche la tête de façon approbatrice.

« Nous nous retrouvons maintenant face à un problème. Comment pouvons-nous récompenser ceux qui se sont si noblement placés entre le danger et l'auguste personne du Graf ? Quelle est la récompense suffisante pour un tel service ? Quel — »

« Poursuivez donc, espèce de pompeuse baderne, » dit le Graf Boris, l'interrompant en pleine rhétorique. Visiblement, quelque chose est en train de Se Produire.

Ehrlich soupire. *« Jusqu'à maintenant, la protection de la personne du Graf Boris et de ses successeurs légitimes a toujours été à la charge des Chevaliers Panthère. Vous avez cependant largement prouvé vos capacités dans ce domaine.*

C'est pourquoi, aux yeux du Graf et aux nôtres, ses humbles conseillers, il semble juste que, en reconnaissance du service exceptionnel rendu à sa personne et à la Cité, un service que, pourrait-on dire, vous avez presque... »

« Ehrlich ! » La voix du Graf est teintée d'impatience.

« Hummmm. C'est pourquoi vous allez être investis Chevaliers Panthère. Et il y aura aussi une petite — euh, modeste — récompense financière. » Le subtil discours d'Ehrlich s'arrête plutôt brusquement. Il s'incline et recule. Des applaudissement polis retentissent.

« L'autre affaire, Ehrlich, » dit le Graf Boris.

« Ah. Oui. » Ehrlich s'avance à nouveau. *« Il y a un autre petit détail. Le Graf estime que, suite à vos activités récentes ici, il serait plus prudent que vous soyez ailleurs pendant quelque temps. Il détesterait voir des personnes aussi habiles être assassinées au détour d'une rue par quelques idiots malencontreux. »* Ehrlich sourit presque, comme s'il pensait que des aventuriers ayant de tels talents ne sauraient connaître un tel destin. Son visage se plisse sous l'effet d'un sourire affecté.

« Vos immenses compétences vont vous permettre d'escorter un important visiteur de la Cité-Souveraine lors de son voyage vers Talabheim. Cela servira tous nos intérêts. La jeune dame sera protégée de tout danger. Vous disparaîtrez de Middenheim pour éviter toute... heum... surexcitation. »

Le Graf Boris se penche et aiguillonne Ehrlich du bout du doigt. Le Seigneur des Lois s'interrompt et, du regard, fait le tour de la pièce. Ses yeux s'arrêtent sur une demoiselle en dentelles et satin à l'air incroyablement stupide qui vient d'entrer, accompagnée par une douzaine de Chevaliers Panthère. *« Puis-je présenter Dame Anastasia Schelepin ? »*

Les PJ n'ont alors que le temps de faire un salut poli à l'intention d'Anastasia avant d'être conduits au quartier général des Chevaliers Panthère. Une nouvelle série d'applaudissements les accompagne lorsqu'ils quittent la salle d'audience.

Les PJ sont emmenés directement au quartier général des Chevaliers Panthère. Tout l'équipement qui leur a été confisqué avant leur séjour en prison leur est rendu. Ils sont ensuite invités à prêter le serment des Chevaliers Panthère lors d'une cérémonie tranquille en présence des Middenmarshalls. Rendez bien évident qu'être admis parmi les Chevaliers Panthère est un grand honneur et que les PJ en retireront le respect, pour le moins, des classes supérieures.

Le Serment des Chevaliers Panthère

Je, [nom], jure devant Sigmar et devant Ulric, et avec le témoignage des personnes réunies ici, de servir l'ancien et noble Ordre des Chevaliers Panthère sincèrement et fidèlement jusqu'à la mort, tout en observant les Lois de l'Ordre :

+ *De servir et de protéger le Graf Boris Todbringer, sa famille, ses successeurs légitimes et ses officiers attitrés, au péril de ma vie ;*
+ *D'être entièrement et aveuglément au service de mes supérieurs dans l'Ordre et de tous ceux qu'ils pourront me désigner ;*
+ *De ne jamais tolérer l'existence de toute chose portant la marque du Chaos tant que le moindre souffle de vie habite mon corps.*

L'Ordre a désormais mon serment que seule la mort peut briser. Que tous ceux ici présents en soient témoins.



Il serait très malpoli de refuser de prêter serment, mais un PJ qui a une très bonne raison pourrait ne pas le faire ; par exemple, à cause d'une allégeance existante rendant le vœu difficile ou impossible à honorer. Par exemple, un clerc de Shallya pourrait trouver inacceptable de prêter un serment qui, dans ses effets, est une promesse de tuer les créatures du Chaos à vue. Bien entendu, il faudra expliquer de telles raisons aux Middenmarshalls.

Lorsque chaque PJ a prononcé le serment, une chaîne portant un médaillon est placée autour de son cou. Le tout est en or et une des faces du médaillon représente une panthère rugissante. Le tacheté de la panthère, ainsi que le fond, est rempli d'émail noir. Chacun d'eux vaut 15 CO, et certainement beaucoup plus pour qui en a un usage maléfique. Toute personne qui vendrait son médaillon à quelqu'un d'autre qu'un Chevalier Panthère trahirait, évidemment, l'Ordre. Comme l'implique la dernière ligne du serment, une telle trahison ne saurait être punie que par la mort.

Chaque PJ (qu'il prête ou non le serment) reçoit la très modeste rétribution mentionnée par Ehrlich : 150 CO. Passez au chapitre *Vers Talabheim et Altdorf*, plus loin.

Une Aventure Indépendante

L'Empire en Flammes ne convient qu'à des personnages expérimentés, ayant chacun 1500 PE ou plus.

Si vos joueurs n'en disposent pas de ce calibre, vous devrez procéder à la création de personnages possédant chacun entre 1200 et 2200 PE. Vous pourriez déterminer les PE grâce à 2D6 x 100 plus 1000. Chaque joueur devrait alors faire passer un personnage de ses carrières de base par une série de carrières en dépensant ces PE. Chaque PJ peut posséder 1D3+1 objets magiques, déterminés grâce aux tables de **WJRF**, ou encore mieux, de **RSP**. Vous êtes libre de modifier légèrement ces jets. L'ensemble du groupe devrait disposer d'au moins deux armes magiques, mais qui ne soient pas trop puissantes ; une *Arme Runique*, par exemple, ne devrait pas être autorisée.

Si les PJ sont impliqués dans l'aventure de manière crédible, ils doivent avoir quelques "amis haut placés". On peut supposer que des personnages nouvellement créés ont des amis ou des parents possédant une certaine influence à Middenheim. Les PJ peuvent donc être connus de la noblesse ou des dirigeants de la Cité.

Ce n'est pas indispensable, mais chaque PJ devrait avoir prêté le serment des Chevaliers Panthère (voir ci-dessus), à moins qu'une carrière précédente ne rende cela improbable ou incroyable. Comme il est indiqué plus haut, un Clerc de Shallya peut trouver que les vœux sont difficiles à respecter. Faire des PJ des Chevaliers Panthère permettra de mener cette aventure en indépendant sans avoir à y apporter de grands changements.

Même si vous traitez ce scénario isolément, vous pouvez parcourir **La Campagne Impériale** pour connaître le contexte de l'histoire. Ce livre contient des informations qui vont au-delà de **L'Empire en Flammes**.

L'aventure commence alors que les PJ créés spécialement sont convoqués au quartier général des Chevaliers Panthère, où ils reçoivent l'ordre d'escorter une jeune noble, Anastasia Schelepin, jusqu'à Talabheim.



Vers Talabheim et Altdorf

Dans cette partie de l'aventure, les PJ vont devoir escorter Anastasia Schelepin et son chaperon, Katarina Bukharin, jusqu'à Talabheim. Après l'arrivée des deux femmes saines et sauves, les aventuriers seront convoqués à Altdorf par le Graf Boris Todbringer. Les deux voyages leur fourniront des occasions d'apprendre des nouvelles, des commérages et des rumeurs ; ils se rendront aussi compte que les forces du Chaos sont en action à l'intérieur même de L'Empire.

La manière de traiter ces voyages dépend du temps que vous voulez y consacrer et de la nécessité de fournir des PE supplémentaires aux personnages.

Voyage Rapide : Les PJ arrivent à leur destination avec un minimum d'effort et d'ennui. Ils s'arrêtent dans deux auberges où ils apprennent les rumeurs et les nouvelles. Cette option rend difficile la création de l'atmosphère de l'aventure, où la tension et les menaces se développent progressivement.

Voyage Episodique : Les rencontres présentées par la suite peuvent servir dans les deux voyages, mais les déplacements entre les événements se font facilement et plutôt calmement. Les descriptions détaillées attireront l'attention des joueurs sur le fait qu'il va se produire quelque chose et cela finira par transformer le comportement des personnages. Faites de temps en temps des tirages de dés pour que les rencontres paraissent aléatoires. Lors du trajet, les PJ doivent aussi avoir des occasions d'entendre les rumeurs et les ragots sur L'Empire.

Voyage Détaillé : Les voyages sont peuplés d'aventures individuelles. Vous pouvez employer les rencontres suivantes, accompagnées des scénarios de **RSP**, ou d'autres de votre création. Cette version longue permet de mettre à niveau un ou plusieurs PJ manquant de PE ; par exemple pour des personnages remplaçant des PJ décédés en cours de campagne. C'est aussi la meilleure option pour les joueurs qui consacrent beaucoup de temps au jeu !

Tests de Sociabilité

Au début de l'aventure, les PJ seront certainement membres de l'Ordre des Chevaliers Panthère ou du Loup Blanc. Ce statut sera bénéfique avec certains des PNJ. Mais, selon les circonstances, les loyautés apparentes des PJ leur seront défavorables. Les listes ci-dessous résument les bonus et les pénalités appliqués aux tests de **Soc** réalisés par les PJ.

Ces modificateurs ne s'appliquent que si un PNJ est conscient du statut du personnage, généralement parce que le PJ porte un insigne indiquant son allégeance. Le PNJ doit réussir un Test d'**Int** pour reconnaître les symboles de l'Ordre du Loup Blanc et des Chevaliers Panthère. La compétence *Héraldique* ajoute +20 à ce Test. Si le PNJ sait déjà que le PJ est un Chevalier d'un des deux Ordres, ses réactions seront modifiées sans avoir à faire de Test.

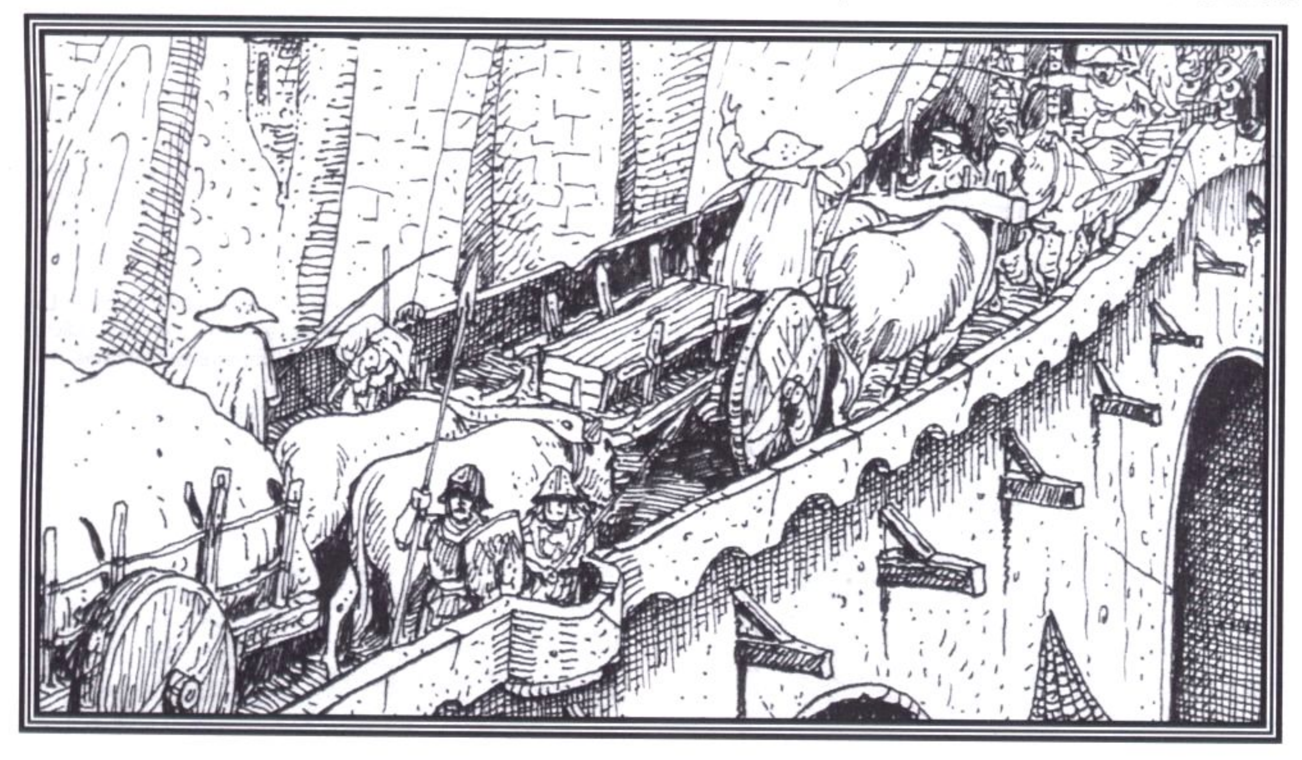
Les ajustements sont les suivants :

En tant que Chevalier du Loup Blanc :

+30	En présence des Chevaliers Kislevites du Loup Blanc
+20	En présence des Chevaliers Impériaux du Loup Blanc
+40	En présence des fidèles d'Ulric, ni nobles ni militaires, en tout lieu
+10	En présence de Chevaliers de tout Ordre du Vieux Monde
+15	En présence de la noblesse de Kislev
+10	En présence de la noblesse du reste du Vieux Monde

En tant que Chevalier Panthere :

+30	En présence des autres Chevaliers Panthère
+20	En présence de la noblesse de Middenheim et du Nordland
+40	En présence des fidèles d'Ulric, ni nobles ni militaires, en tout lieu
+10	En présence de Chevaliers de tout Ordre de L'Empire
+15	En présence de la noblesse du reste du Vieux Monde



En tant que porteur de l'Etoile d'Argent de Kislev :
+25 En présence des militaires ou des nobles Kislevites

Ces modificateurs ne sont pas cumulatifs ; employez le plus avantageux dans chaque cas.

Après l'assassinat de l'Empereur (voir *Meurtre Dans l'Après-Midi*), le modificateur suivant s'applique aussi aux Tests de **Soc** :

En tant que Chevalier d'un des deux Ordres, ou adepte reconnu d'Ulric :
-30 En présence de tout adepte de Sigmar.

Tous les autres modificateurs s'appliquant à des rencontres spécifiques sont précisément indiqués dans les paragraphes concernés.

La Route Vers Talabheim

Après avoir été rapidement présentés à Anastasia, les PJ disposent de deux jours pour s'organiser pour leur voyage. Ils ne verront alors que très peu Anastasia, et uniquement dans de strictes entrevues formelles, sous l'œil attentif de Katarina Bukharin, le chaperon. A son arrivée à Talabheim, Anastasia va être fiancée à un jeune Baronet, Rolf Krieglitz-Untermensch. La conclusion évidente est un mariage (politiquement avantageux) et rien ne doit produire d'interférence dans cette union.

Anastasia doit achever ses dernières études : elle apprend la poésie et le folklore elfiques auprès des sages de Middenheim, ou à l'Université de Kislev (selon d'où proviennent les PJ). Elle y consacre pratiquement tout son temps car, au mieux, elle assimile lentement. A l'inverse, les PJ verront plus que suffisamment Katarina Bukharin. Elle fera bien savoir qu'elle souhaite un départ aussi rapide que possible. Elle n'a que peu de temps à consacrer à n'importe lequel des aventuriers, les considérant comme un mal nécessaire au mieux, comme des enfants difficiles au pire et, de toute façon, comme une menace pour la pureté de sa charge.

Les détails concernant Anastasia et Katarina figurent dans le chapitre *Profils*.

En voyageant de Kislev à Talabheim, Anastasia et Katarina emprunteront une barge lente. Les PJ seront censés chevaucher (ou marcher) sur le chemin de halage au bord de l'eau.

En partant de Middenheim, Anastasia et son chaperon se déplaceront dans un superbe carrosse. Tout PJ féminin sera gracieusement invitée à se joindre à elles et voyagera confortablement, mais ces messieurs devront les suivre à cheval — ceux qui n'ont pas la compétence *Equitation* devront se contenter d'une charrette ! Si aucun d'eux n'est capable de conduire de véhicule, ils pourront aisément embaucher un PNJ mineur apte.

Le voyage vers Talabheim durera environ 10 jours à partir de Middenheim (400 km) ou 20 jours depuis Kislev (900 km). Des retards sont faciles à introduire : les rencontres et leurs répercussions ; le mauvais temps et les routes boueuses ; un arbre tombé ; un essieu rompu ; un ou deux chevaux boiteux ; une barge qui prend l'eau ; une intoxication alimentaire après un passage dans une auberge ; Katarina ou Anastasia légèrement malade ; etc. ; tout cela peut rallonger le voyage.

Un Passage à Altdorf

A leur arrivée à Talabheim, les PJ devraient accompagner Anastasia jusqu'aux portes de la demeure des Krieglitz-Untermensch. Ils y seront accueillis par plusieurs représentants de la maison Krieglitz-Untermensch en livrée et par le Baronet lui-même.

Krieglitz-Untermensch est un jeune homme des plus désagréables, d'une vingtaine d'années, et un être vain. Etre un cousin éloigné du dirigeant de Talabheim ne l'a pas amélioré et il n'hésite pas à user des relations familiales pour obtenir ce qu'il veut quand il le veut. Il remercie les PJ d'une manière plutôt désinvolte, se prosterne pratiquement aux pieds d'Anastasia, puis l'entraîne précipitamment avec son chaperon vers l'intérieur de la maison. Les PJ restent plantés à la porte, *persona non grata*.

Effectivement, Krieglitz-Untermensch donne presque immédiatement des ordres pour que les PJ ne soient pas admis dans sa demeure et pour que ni lui ni Anastasia n'aient à jamais les revoir. La tournure des événements laisse les PJ complètement désœuvrés. Ils n'auront aucun mal pour se loger à Talabheim, mais que vont-ils faire ensuite ?

Talabheim bourdonne de rumeurs annonçant que l'Empereur est malade, qu'il a abdiqué, que les Electeurs sont en train de choisir un nouvel Empereur, que les chefs du Talabecland et de l'Ostland recrutent des mercenaires... L'impression générale devrait être que de Grandes Choses se trament à Altdorf.

Un messager dépêché par le Seigneur des Lois Ehrlich de Middenheim arrive le jour d'après. Le message est direct. Donnez aux joueurs le *Document 1*.

Braves Chevaliers

Nous espérons que votre tâche ne s'est montrée ni ennuyeuse ni dangereuse.

Le Graf Boris demande que vous rejoignez sa suite dès que possible, estimant que vos services seront encore une fois utiles, à la fois pour sa personne et pour la Cité-Souveraine de Middenheim.

Les Electeurs Impériaux ont été appelés à se réunir à Altdorf. Rejoignez-nous là au plus vite.

Sincèrement vôtre, en toute hâte.

Ehrlich, Seigneur des Lois de Middenheim, pour le Graf Boris Todbringer.

PS — Les agents du Graf le protegent dans les logements à l'Impérial. Rendez-vous là dès votre arrivée.



Les bateaux marchands ou les transports de passagers de taille moyenne se dirigeant vers Altdorf sont nombreux et les PJ pourront facilement embarquer sur l'un d'eux. Le prix du voyage varie de 7 à 17 CO (2D6+5) par personne, selon la qualité du navire. Les tentatives de *Commerce* réussies réduiront les prix de chaque passage par tranche de 1 CO, mais jamais en dessous de 7 CO.

Une fois à bord, les PJ ne goûteront pas les plaisirs d'un voyage rapide. Ils sont à la merci du capitaine et de son équipage, qui ne sont pas très pressés d'arriver à Altdorf. Alors qu'ils se rapprochent de leur destination, les PJ devraient entendre dire que la rencontre des Electeurs et de l'Empereur va se produire dans les jours qui suivent. Le capitaine affirmera que, quelle que soit la date prévue pour cette réunion, son vaisseau arrivera largement à temps. Pour montrer sa bonne volonté, il n'hésitera pas à faire améliorer la vitesse pendant une demi-journée.

Cependant, il faut absolument que les PJ arrivent après la réunion. Vous pouvez les retarder à cause d'une ou de plusieurs rencontres, d'une petite voie d'eau sur le bateau, d'un échouage durant toute une matinée, ou de tout autre incident mineur. Voir *La Vie Fluviale de L'Empire* dans **MSR** pour de plus amples informations.

Les profils donnés dans le chapitre *Profils* pour Adolph Rinner, son bateau et son équipage peuvent servir, si nécessaire, pour ce navire et ses hommes ; il vous suffit de changer les noms. L'équipage ne se battra qu'à contrecœur si une rencontre devait tourner au grabuge ; il se barricadera sous le pont en attendant que les "désagréments" soient passés.

Rumeurs et Rencontres

Aucune carte n'est vraiment nécessaire pour les voyages vers Talabheim et Altdorf. Les rencontres indiquées dans cette partie peuvent se produire en n'importe quel endroit et dans n'importe quel ordre.

Il est aussi facile de donner des noms aux auberges situées sur les deux routes : le Voyageur, le Repos du Marchand, Au Coin du Feu, le Cerf et le Chasseur, le Relais aux Chevaux, etc. Dans l'éventualité improbable où il vous faudrait des plans pour un de ces lieux, reportez-vous à ceux précédemment publiés dans **WJRF** ou dans **RSP**.

Les PJ obtiendront leurs informations essentiellement dans les auberges. Le paragraphe *Nouvelles Impériales* indique les faits tels qu'ils sont connus de la plupart des gens, alors que les *Rumeurs* contiennent des histoires fausses, inexactes et exagérées. Les PNJ que les personnages rencontreront n'auront certainement pas une vue d'ensemble de ce qui se passe dans L'Empire. Ils auront des opinions arrêtées sur certains sujets, et en ignoreront complètement d'autres, tout autant que les PJ ; ils peuvent aussi ne pas se soucier de ce qui se produit en dehors de leur petite existence. N'oubliez pas que les informateurs des PJ doivent occuper des positions leur permettant de connaître ces informations. Par exemple, un marchand en voyage a plus de chances de connaître les affaires politiques actuelles qu'un paysan ou qu'un matelot. Comme règle, considérez que plus la classe sociale d'un PNJ est faible, moins ses informations sont fiables : un paysan peut connaître des rumeurs juteuses sur les plus aisés, mais peu de faits réels.

Nouvelles Impériales

1. L'Empereur Karl-Franz est toujours malade, mais on ne s'attend pas à le voir mourir. En fait, il semble s'être légèrement ressaisi. Ce n'est pas une Bonne Chose — à Altdorf, la paralysie du pouvoir est prolongée.

2. L'édit de l'Empereur Karl-Franz contre les massacres de mutants est toujours en vigueur, bien que les opposants soient toujours nombreux. On dit que la milice du Middenland laisse les tueurs de mutants aller librement, avec l'approbation implicite du Grand Duc Leopold von Bilthofen. Dans le Nordland, le Baron Werner Nikse est tout aussi furieux de cette nouvelle loi et ses hommes ne se pressent pas pour la faire appliquer.

3. Un conflit sérieux oppose le Talabecland et l'Ostland. On parle d'une escarmouche importante où les morts furent nombreux dans les deux camps. Une mission diplomatique envoyée par le Talabecland auprès du Grand Prince von Tasseninck fut malmenée et le Grand Duc Gustav von Krieglitz a évoqué auprès de certains de vieilles revendications du Talabecland sur les régions périphériques du sud de l'Ostland.

4. Des zones du nord de l'Ostland sont terrorisées par des Hommes-bêtes à tête de loup. Des meutes constituées de ces horreurs ont attaqué des fermes et des petits villages. Des mercenaires sont recrutés pour les chasser.

5. Des Répurgateurs et des Prêtres d'Ulric ont dressé de nombreux Middenlandais contre les adeptes de Sigmar et maintenant ils commencent à provoquer de l'agitation au cœur du Talabecland. Gustav von Krieglitz semble les laisser faire, sans doute pour faciliter une alliance entre le Middenland et le Talabecland ; Leopold von Bilthofen est connu pour ses préférences envers Ulric.

6. Les relations entre le Middenland et le Stirland sont tendues. Le Stirland est le centre du culte de Sigmar et a fortement protesté auprès du Middenland à cause des persécutions qu'y subissent les prêtres de Sigmar. Le Grand Duc Leopold von Bilthofen traite ces plaintes avec un mépris à peine dissimulé. Officiellement, il déclare ne rien savoir des attaques sur les Sigmarites.

7. Un grave accident minier s'est produit à Ubersreik. Plus de 400 hommes furent tués lors de l'effondrement de galeries souterraines.

8. La récolte de l'année n'a pas été bonne. Le grain a mal poussé, même si le fruit est sain. Les marchands se frottent les mains en songeant à l'augmentation des prix et des profits.

Rumeurs

1. Un puissant culte de Slaanesh s'est infiltré parmi les plus hautes classes du Stirland ! Un maître d'hôtel de la Cour Ducale a tout vu ! Il s'agissait de plusieurs courtisans et ils ne portaient rien sur eux, si ce n'est des peintures sur tout le corps et ils ont tous... *Ce genre de fable constitue de la semi-trahison et ne sera racontée — avec des détails salés et très imaginaires — que par un PNJ qui se serait entiché d'un des PJ. De plus, le PNJ ne lâchera cette histoire que s'il a atteint un niveau d'ébriété suffisant.*

2. On dit que l'Empereur prévoit de réunir les dirigeants des Provinces. Il doit se passer quelque chose de véritablement important. *Les PJ devraient entendre cette rumeur avant d'atteindre Talabheim.*

3. Le Prince Héritier est un mutant, vous savez, et il a une queue et des ailes ! C'est pour cela qu'il n'est pas sorti du Château Reikguard depuis une éternité, et que l'Empereur a interdit la mise à mort des mutants. *Les PJ ont sans doute déjà entendu cette rumeur précédemment, ou une similaire...*

4. Les naissances d'êtres déformés ou mutants deviennent fréquentes dans le Stirland. Et même, récemment, le jeune Graf en personne a eu un fils illégitime qui a dû être étranglé. Il avait une tête de lézard ! *Là encore, ce ragot frôle la trahison.*

5. De petits dirigeants du Middenland et du Nordland ont accusé d'hérésie les Clercs de Sigmar. Leurs têtes sont mises à prix. *Les choses ne sont pas allées aussi loin.*

6. On va vers une mauvaise époque. Lorsque les vaches se mettent à meugler à la lune sans raison, que des fous courent dans les rues, que des gens parlent de mauvais rêves... On en reconnaît tous les signes. La dernière fois que c'est arrivé, eh bien, c'était

du temps de mon P'pa... *Les PJ entendront souvent ce genre d'histoire, avec des marmonnements sur de prochaines épidémies, des fièvres, des récoltes détruites, la mort de l'Empereur et la fin du monde. Quelques PNJ tenteront de rire de leur malaise, mettant de tels propos sur le compte d'un excès de consommation de fromage et de bières fortes avant le coucher.*

Présages

Au début de l'aventure, vous devez absolument introduire la notion de présage, d'augure et de prémonition. Une époque de grands changements arrive et de tels mystères en sont le reflet. Bien sûr, les joueurs repousseront sans doute de telles idées, les considérant au départ comme une absurdité. Mais des présages ayant une signification et un but devraient être introduits dans l'aventure, même s'ils sont pour la plupart ignorés.

Les PJ peuvent aussi prier à un oratoire pour être spirituellement guidés, recourir à leur compétence *Divination* ou consulter une sorte de "sage". Un ou plusieurs des PJ pourraient aussi être visités de rêves vagues et troublants lors de leurs voyages vers Altdorf et Talabheim. Theophilus Habermas (voir les *Rencontres*, ci-dessous) peut aussi être la victime de ces rêves étranges.

N'utilisez pas plus de trois présages parmi les suivants ; les PJ ne les traiteront sans doute pas mieux que des rumeurs absolument incroyables. Vous trouverez aussi des indications sur la présentation de chacun d'eux.

1. Toute tentative de lire dans les os, les cartes ou les feuilles de thé ne produit pas les résultats attendus. Personne ne va rencontrer d'étranger grand et sombre ! A la place, une personne, peut-être plus, est marquée du signe d'une vraie destinée et sera bientôt révélée comme telle. Il ou ils seront marqués par les cieux. *Une gitane disant la bonne aventure dans une auberge, éventuellement pour le compte d'Anastasia, sera la candidate idéale pour délivrer cet augure inattendu.*

2. Un loup blanc a été aperçu alors qu'il courait dans une forêt avec quelque chose d'incroyablement brillant au-dessus de la tête. *Ce peut être une rumeur en n'importe quel endroit ; personne n'aura réellement vu la bête, mais toujours entendu parler de quelqu'un à qui c'est arrivé. Sinon, un PJ peut voir le loup dans un rêve ou en réponse à une prière — c'est particulièrement mystérieux si le PJ priait dans un oratoire de Sigmar.*

3. Un mendiant aveugle trébuche vers les PJ et leur demande l'aumône en leur présentant ses mains. Ses deux paumes sont couvertes de cloques aux formes étranges. Il s'éloigne avant que quiconque ait pu lui donner quelque argent. *Cela peut être présenté comme une vraie rencontre, ou sous forme de rêve qui se répète ensuite en rencontre.*

4. Les PJ voient une étoile tomber du ciel et frapper le sommet d'une montagne. *Ce peut être la réponse à une prière.*

5. Pendant un instant, un des PJ perd son ombre qui est remplacée par celle d'un loup énorme ou d'un homme portant un casque cornu et un marteau de guerre. Là aussi, cela peut se produire dans un rêve. Un PNJ peut aussi affirmer l'avoir vu se produire. *Ce genre d'affirmation fait démarrer de nombreux murmures dans le dos des PJ.*

6. Pendant plusieurs nuits proches de la pleine lune, un des PJ entend le hurlement constant de loups. Un seul d'entre eux les entend et, au matin, aucune trace de meute ne peut être découverte. *Cela ne doit pas être présenté comme un rêve et, si les PJ voyagent de nuit, le bruit des loups devrai se déplacer avec eux.*

7. Un louveteau noir est aperçu, la gueule dégoulinante de sang. Au premier abord, c'est simplement un loup, puis il se transforme. Ses yeux jaillissent sur des pédoncules, ses griffes s'allongent et deviennent aiguisées comme des rasoirs et d'énormes ailes déformées se développent. *Là aussi, c'est une vision racontée par un PNJ, ou vue dans un rêve, ou une réponse après une prière ou une divination.*

Rencontres

Ces rencontres devraient produire l'impression que le Chaos est de nouveau une force croissante au sein de L'Empire. Ses serviteurs sont maintenant plus forts, plus audacieux et plus sauvages que jamais. Même ceux qui y sont normalement résistants commencent à être pris au piège de son pouvoir. Ces rencontres ne se produisent pas à des endroits fixés. Elles peuvent intervenir avant l'arrivée des PJ et d'Anastasia à Talabheim, ou après. Vous pouvez aussi ajouter d'autres rencontres de votre composition mais ne lancez pas contre les PJ des vagues incessantes de monstres surpuissants du Chaos.

Lors d'une rencontre, si Anastasia est toujours avec les PJ, elle passera l'essentiel de son temps à hurler de peur. A moins que les PJ ne la défendent terriblement mal, elle devrait s'en sortir indemne et vous ne devriez pas tenter spécialement de la tuer. Les créatures et les PNJ ne l'attaqueront que si aucun PJ dangereux n'est à proximité.

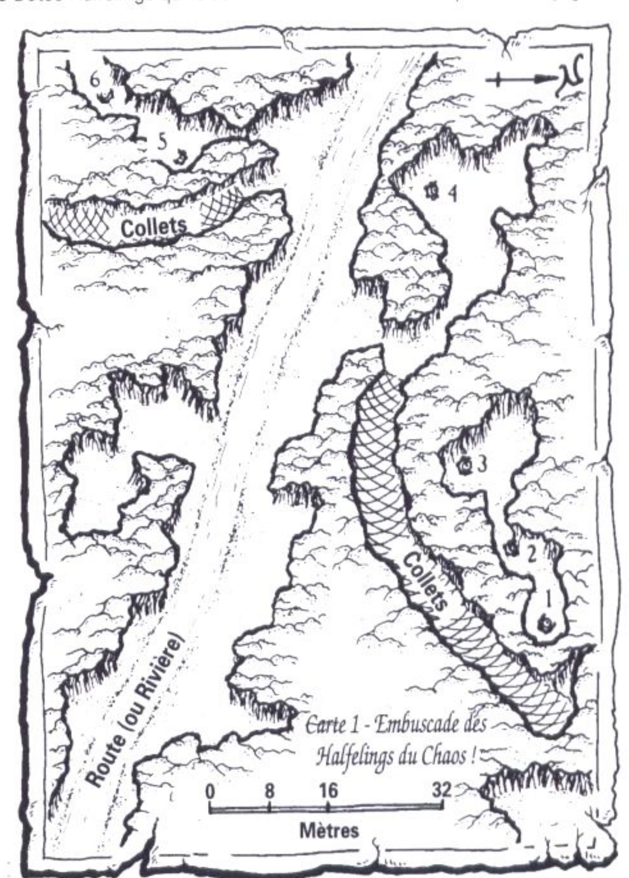
Tous les détails concernant les PNJ et les créatures rencontrés se trouvent dans le chapitre *Profils.*

Bêtes du Chaos Halfelings

Lors du voyage, une bande de Halfelings mutants tend une embuscade aux PJ. Les environs sont boisés, mais les arbres ne sont pas en nombre suffisant pour empêcher le tir de projectiles. Les buissons sont assez denses pour dissimuler des Halfelings, mais pas assez pour assurer un abri.

Les six Halfelings étaient des gardes-chasses ; ils furent capturés par un groupe d'Hommes-bêtes adorateurs de Tzeentch. Plutôt que de tuer leurs prisonniers, le Sorcier Homme-bête les a fait enfermer dans une cage garnie de Pierre Distordante. Après avoir passé quelques semaines à "macérer" ainsi, les Halfelings furent relâchés. Les transformations de Tzeentch s'étaient accomplies.

Ne rencontrant que la haine et la peur à leur retour dans leur pays, les Halfelings mutants devinrent aussi amers et tortueux que leurs corps. Depuis, ils s'en prennent violemment à tous les gens normaux qui les ont rejetés, exactement comme l'avait espéré le Sorcier qui les avait soumis à ce traitement. Les Bêtes Halfelings qu'ils sont devenus vivent en attaquant les voyageurs.



Carte 1 - Embuscade des Halfelings du Chaos !

La *Carte 1* montre la position initiale des Bêtes Halfelings et de leurs collets. Notez bien les déplacements des PJ qui pourraient être pris dans les pièges. S'ils voyagent sur une péniche ou un bateau, la route sur la carte est considérée comme étant le cours d'eau. L'essentiel des Halfelings sera alors du côté du chemin de halage.

Les Halfelings possèdent tous la compétence *Camouflage Rural* et peuvent faire des Tests pour rester cachés à l'approche des PJ. Leurs chances sont de 51% moins l'*Initiative* moyenne des PJ. Tout Halfeling qui reste caché bénéficie de la surprise au premier round. Le Halfeling qui dispose de l'*Invisibilité* surprend automatiquement.

Les Halfelings tirent d'abord avec leurs arcs courts lorsque leurs cibles sont à 60 m. Les PJ sont considérés comme étant sous un abri léger, ce qui compense l'*Adresse au Tir* de leurs attaquants. Les Halfelings tireront jusqu'à ce que les PJ soient suffisamment proches pour le corps à corps, puis ils attaqueront avec leurs armes de poing et les mutations appropriées. Les Halfelings, armés de lances, auront un bonus d'*Initiative* si un PJ à cheval les charge. Ils combattront jusqu'à la mort — ils se haïssent, ainsi que ce qu'ils sont devenus.

Ils ont installé un certain nombre de collets en face de leurs positions initiales ; même s'ils se déplacent dans les zones piégées, ils sont suffisamment agiles pour éviter leur déclenchement, mais les PJ n'auront peut-être pas autant de chance. Chaque zone marquée est occupée par dix collets ; il n'est pas nécessaire de repérer leurs emplacements précis, il suffit de connaître leur nombre.

Un PJ qui entre dans une des zones a 40% de risques d'être pris au piège. Ce pourcentage est réduit à 20% si le personnage dispose de la compétence *Reconnaissance des Pièges.* Lorsque le collet est activé, une corde s'enroule autour des jambes de la personne qui est soulevée dans les airs, à une hauteur de 3,3 à 6 m (3+(1D10/3)). Le PJ doit réussir un Test d'**I** pour ne pas faire tomber les objets qu'il tient en main. Des sorts ne peuvent être incantés que si le personnage réussit un Test sous la moitié de son *Initiative* normale. La victime est considérée comme une cible inerte et les Halfelings lui décocheront systématiquement des flèches. Elle peut se libérer du piège avec un Test réussi de **Dex**, mais avec une seule tentative tous les deux rounds. En cas de réussite, le PJ encaissera les dommages normaux de chute.

Un PJ à cheval a 70% de risques d'être capturé ; la *Reconnaissance des Pièges* réduit cette probabilité à 60%. Le collet s'enroulera autour des membres du cheval à moins qu'il ne réussisse un Test d'**I**. Le PJ sera alors désarçonné ; si le cheval n'est pas pris, le cavalier doit réussir un Test d'**I** pour ne pas être désarçonné. La compétence *Equitation* lui accorde un bonus de +20. En cas d'échec, le PJ encaisse 1D6 Points de Dommage de **F** 2 (**F** 4 s'il chargeait lors du déclenchement du piège).

Les Esclavagistes de Sang

Les PJ sont attaqués par une petite bande d'Hommes-bêtes de Khorne, puissants et sujets à la frénésie du sang. Les Hommes-bêtes de Khorne ne sont pas particulièrement connus pour leur subtilité, et ceux-là ne font pas exception. Ils n'ont guère plus qu'un petit pois en guise de cervelle. Ils faisaient autrefois partie de la suite d'un Champion de Khorne, mais, depuis sa mort, ils errent sans but. Leur ambition se limite uniquement à tuer quoi que ce soit aussi souvent que possible et de la manière la plus sanglante possible.

Les Hommes-bêtes jailliront d'un groupe d'arbres à 20 m devant les PJ et ils chargeront directement. En combat, ils ne coordonnent pas leurs efforts et tentent simplement de tuer tous ceux qui se trouvent sur leur chemin. Ils ne fuiront pas même s'ils sont dominés par leurs adversaires.

Si les PJ parlent, par la suite, de cette rencontre à des PNJ (dans une auberge par exemple), ceux-ci leur diront que cette présence dans la région est inhabituelle, du moins jusqu'à présent. Lors des quelques derniers mois, plusieurs groupes ont rôdé dans les forêts. Des PNJ plus concernés, comme des Patrouilleurs Ruraux, des cochers, indiqueront aussi que les Hommes-bêtes semblent être plus coriaces...



Theophilus Habermas, Répurgateur

Cette rencontre peut se produire dans n'importe quel petit village ou dans une bâtisse solitaire loin de tout.

Les PJ voient de la fumée noire qui s'élève quelque part devant eux. Lorsqu'ils arrivent à l'emplacement du feu, ils s'aperçoivent que quelqu'un vient de périr sur le bûcher. Un corps calciné est encore enchaîné au milieu du foyer. Un homme regarde le spectacle, l'air satisfait de son ouvrage. C'est Theophilus Habermas, Répurgateur. Il se retourne et salue les PJ. Il vient de brûler Birgit Bruckner, une villageoise qui, affirme-t-il, communiait avec les Démons. Theophilus mettra plusieurs minutes pour énumérer tous les péchés que l'on doit, selon lui, attribuer au Chaos et à ses serviteurs.

Sur ce sujet particulier, et sur la montée du Chaos en général, son discours est essentiellement exact. Frau Bruckner était effectivement une servante du Chaos. Quelques minutes après l'arrivée des PJ, alors que Theophilus commence à reprendre son souffle, le corps horriblement brûlé s'effondre dans les cendres. En même temps, il vomit un fin jet de liquide blanc à l'odeur putride. Pendant 1D3 rounds, il s'agite et bouillonne dans les cendres puis s'unifie pour former une Démonette de Slaanesh particulièrement repoussante et lascive. Theophilus est partagé entre l'extase et l'horreur. L'apparition de cette Démonette justifie toutes ses actions ! Si Anastasia est présente, elle émet un cri aigu et s'évanouit alors que la Démonette effectue un geste véritablement inconvenant à son intention.

Les PJ devraient pouvoir régler le sort de la Démonette sans problème et, s'ils ne parviennent pas à la tuer, Theophilus le peut certainement. L'intention n'est pas de les tuer mais de créer un malaise — après tout, Theophilus avait raison.

Celui-ci sera heureux d'accompagner les PJ pendant un jour ou deux s'ils le lui demandent. Il finira cependant par estimer devoir retourner à ses "véritables occupations". S'il suit les PJ, il peut devenir un messager pour les rêves et les présages, comme il est décrit ci-dessus dans le paragraphe *Présages.*

A la Frontière

Lors du voyage de Kislev à Talabheim, les PJ suivront la frontière entre le Talabecland et l'Ostland. La rencontre suivante devrait leur permettre de

se rendre compte des relations tendues qui existent maintenant entre les deux territoires et d'une des causes de ces tensions, à savoir les différences religieuses entre les Sigmarites et les Ulricains.

Les PJ rencontrent une patrouille d'infanterie ostlandaise. Ces hommes appartiennent au 3ème Bataillon de Wolfenburg, les "Loups Néfastes". Ils ont un tempérament aussi modéré que ce que leur nom suggère et sont menés par un jeune Templier, plutôt téméraire et imprudent, Andreas Blumentopf. Les Ostlandais ont découvert un symbole macabre des temps présents : un prêtre sigmarite pendu et brûlé, apparemment par des fanatiques d'Ulric qui ont traversé la frontière du Talabecland. L'attaque s'est produite en amont du fleuve (ou quelque part sur la route que les PJ viennent d'emprunter), et les PJ pourraient parfaitement en être responsables.

La nature de la rencontre dépend de la façon dont se comportent les PJ et de ce qu'ils portent. Elle peut se produire à côté d'un relais de village si les PJ voyagent par la route, ou à une écluse avec une auberge s'ils voyagent par bateau.

Les PJ sont des adeptes d'Ulric

Si les PJ portent ouvertement l'insigne des Chevaliers Panthère ou de l'Ordre du Loup Blanc, ou des symboles indiquant leur loyauté envers Ulric, ils pourraient bien avoir des problèmes. Blumentopf les soupçonne immédiatement d'être les "bandits ulricains" responsables de la mort du prêtre sigmarite. Les Ostlandais dégainent leurs armes, et émettent quelques commentaires désagréables sur les "adorateurs du loup".

Fidèle à sa nature, Anastasia défaille dès qu'il y a menace de violence. Katarina, quant à elle, semble prête à dire à Blumentopf ce qu'elle pense exactement de *«... ces rustres mal élevés qui osent se mettre en travers de son chemin — et éloignez donc cette épée, espèce de petit imbécile... »*. Elle finit par s'exprimer en slave et émet des doutes sur la légitimité de Blumentopf, ses antécédents éventuels et ses prouesses générales dans tous les domaines du comportement humain ! Katarina est effrayée par cette rencontre et, pendant un moment, sa façade très collet monté et comme il faut disparaît. Anastasia, qui revient à elle lorsqu'elle réalise que Blumentopf n'est pas si mal que ça, s'évanouit à nouveau en entendant un tel langage dans la bouche de son chaperon !

Les PJ devraient tenter de se sortir de cette pénible situation en discutant. Celui qui parle le plus avec Andreas doit réussir un Test de **Soc** pour éviter toute réaction hostile. Les compétences *Charisme* ou *Etiquette* lui accordent un bonus de +10, mais toute décoration ou symbole prouvant une appartenance au culte d'Ulric provoque une pénalité de -10. Cela comprend le symbole d'Ulric que portent tous ses clercs. Une pénalité supplémentaire de -10 est appliquée si les PJ laissent Katarina poursuivre sa tirade en slave — et encore une pénalité de -10 si quelqu'un qui comprend le slave pouffe en entendant ses paroles ! Vous pouvez aussi accorder des modificateurs de +15 ou -15 selon les propos tenus par le PJ. Dire au Templier que *« Nous escortons une dame, espèce de canaille ! »* ne rapportera aucun bonus. La seule réponse de Blumentopf est : *« je n'avais pas l'intention de la prendre, ordure d'Ulricain... »*

Si le Test de **Soc** est réussi, Blumentopf leur ordonne de quitter le secteur. Son attitude reste hostile et injurieuse : *« On en a assez de voir des assassins amateurs de loups dans le secteur... »* et, en indiquant les symboles ulricains, *« Faites disparaître ça, à moins que vous ne vouliez vous faire tordre le cou par quelqu'un de moins raisonnable que moi. »* Si les PJ réagissent avec colère face à de tels propos, Blumentopf et ses hommes attaqueront.

Si le Test de **Soc** échoue, l'attaque sera immédiate. Les Ostlandais ne renonceront que lorsque la moitié d'entre eux seront mis hors combat, ou lorsque Blumentopf sera vaincu. Il ordonnera alors au bataillon de battre en retraite (dans son dernier souffle si nécessaire).

Si un vrai combat s'engage et que certains des Ostlandais s'échappent, les PJ pourraient être poursuivis par une force plus importante de l'infanterie ostlandaise, environ deux fois la patrouille de Blumentopf ; ils seront à cheval, mais mettront pied à terre avant de se battre. Les Ostlandais auront besoin d'au moins une journée pour organiser la poursuite.

Les PJ sont "innocents"

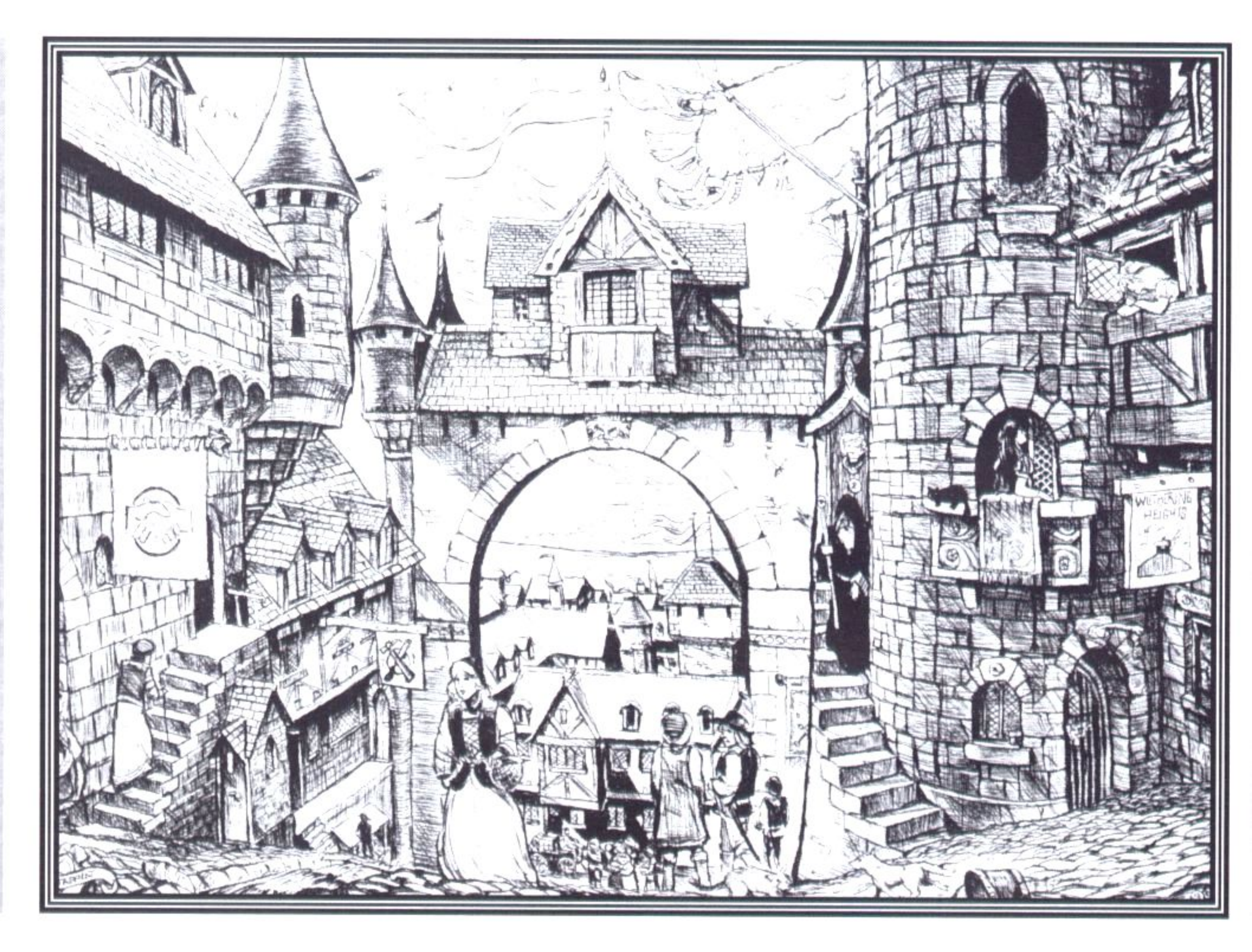
Si les PJ ne peuvent être identifiés comme étant des adeptes d'Ulric, Blumentopf les interrogera sur les raisons d'un aussi grand voyage : d'où ils viennent, où ils vont, qui ils escortent, et pourquoi. Il répète toutes ses questions plusieurs fois, dans l'espoir que les PJ se couperont. Il est très, très soupçonneux et ne cache pas ses sentiments. Si les PJ ont dissimulé des insignes ulricains, Blumentopf peut les repérer avec un Test d'**I** durant la conversation. Si cela se produit, il ordonnera à ses hommes de sortir leurs armes. La rencontre se poursuit comme il est indiqué ci-dessus, mais avec une pénalité de -10 supplémentaire aux Tests de **Soc**.

Si l'interrogatoire s'achève tranquillement, le PJ porte-parole doit tenter un Test de **Soc**, avec un éventuel bonus pour le *Charisme* ou l'*Etiquette*. En cas d'échec, Blumentopf ordonne aux PJ de repartir. Il ne voit pas de raison de les arrêter, mais ils feraient bien de faire attention...

En cas de réussite, Blumentopf parlera aux PJ du prêtre assassiné et signalera qu'il ne s'agit que de la dernière *« agression des Talabeclandais... Ils ont brûlé des fermes, volé du bétail, enlevé et assassiné des gens braves et honnêtes dans leurs lits — et ils ont même tué des femmes et des enfants ! Et maintenant ils ont abattu un prêtre ! Ces Talabeclandais ! Dire que c'est de la vermine de bandit, c'est encore trop bon pour eux ! Si j'étais vous, je ne veillerais que d'un œil, vu que vous avez des dames avec vous... »*. Apparemment ragaillardi par les souvenirs de toutes ces vilenies de la part des Talabeclandais, Blumentopf souhaite le bonsoir aux PJ et entre avec ses hommes dans l'auberge.




Meurtre Dans l'Après-Midi



Dans cette partie de l'aventure, les PJ apprennent la mort de l'Empereur et peuvent s'informer sur toutes ses implications. Ils rencontreront très certainement des PNJ mineurs lors de leurs déplacements dans Altdorf. Certains PNJ standard figurent dans le chapitre *Profils*.

Arrivée à Altdorf

Les PJ atteignent les docks d'Altdorf le jour de la réunion avec l'Empereur. Leur bateau finit par trouver un quai libre dans le courant de l'après-midi, le voyage ayant été rallongé par le manque d'empressement du capitaine et par tout incident qui vous a semblé bon pour assurer l'arrivée tardive des PJ. Il est évident qu'il est trop tard pour que les PJ rencontrent le Graf Boris Todbringer avant la réunion de l'Empereur et des Electeurs Impériaux. Le capitaine est tout confus ; si un des PJ dispose de la compétence *Commerce* et pense à l'utiliser au cours de toute discussion avec lui, il leur remboursera 1 CO par personne sur le prix du voyage.

Altdorf est en pleine confusion. Les gens sont partout, arpentant les rues en troupeaux, se penchant par les fenêtres, assis sur les toits. Aucune impression de violence véritable ne paraît, mais l'air est chargé de tension. Les marchands semblent se demander s'ils doivent remballer leurs marchandises au cas où il y aurait une émeute ou s'ils doivent rester pour profiter de la foule. Quelques-uns rentrent chez eux en attendant que les choses se calment ; la plupart semblent vouloir retirer le plus de bénéfices de cette foule ; c'est particulièrement le cas des Tire-laine. De temps en temps une échauffourée se produit lorsque quelqu'un remarque qu'une autre personne a glissé sa main dans la mauvaise poche.

Tout le monde — marchands, citadins, gardes, enfants et tout ceux qui sont venus voir — semble crier et hurler. Les rues sont pleines de bruit : *« L'Empereur est mort ! » « Non, imbécile, tous les Electeurs sont morts ! » « J'ai entendu que c'était le Prince Héritier ! » « T'as complètement tort ! Tout le monde est mort ! » « Il y a un dragon de feu dans le Palais ! » « Un dragon a dévoré l'Empereur ! » « Non, il a été tué par un Homme de la Lune ! » « Mort aux Hommes de la Lune ! »* et *« Tartes chaudes ! Tourtes à la Viande ! Elles sont bonnes mes tartes ! »*

Les PJ devraient réaliser sans mal qu'il s'est produit quelque chose de grave. Ils peuvent aisément isoler un élément de la foule et entendre les nouvelles essentielles. L'Empereur est mort ! Il a été assassiné il y a moins d'une heure dans le Palais Impérial ! C'est tout ce dont ils pourront être sûrs. Personne ne sait vraiment rien d'autre, mais quelques rumeurs des plus étranges commencent à circuler, par exemple que l'Empereur a été tué par un homme de la Lune.

Les PJ voudront probablement voir le Graf Boris Todbringer dès que possible. Lui devrait savoir ce qui s'est réellement passé au Palais, puisqu'il était censé assister à la réunion. Ils atteindront sans difficulté l'Hôtel Impérial où séjournent le Graf et sa suite. Ils devront marcher car la foule est trop dense pour laisser passer une diligence ou une chaise à porteurs.

Alors qu'ils se fraient un chemin, ils se rendent progressivement compte que la Garde commence à dégager les rues en renvoyant les citoyens chez eux. Les gardes préfèrent les techniques simples de contrôle de foule, accompagnées de : « *Rentre ch'toi, ou j't'en colle une...* » Les PJ ne connaîtront pas de difficulté s'ils mentionnent leur destination, l'Hôtel Impérial, et/ou le nom du Graf Boris.

Le Tire-Laine

Les PJ pourraient faire une brève rencontre avec un tire-laine lors de leur trajet vers l'Hôtel Impérial. Hans, le Tire-laine (le profil standard figure dans le chapitre *Profils*), choisira le PJ le mieux habillé et tentera de prendre un objet petit et facile à dissimuler, comme un mouchoir ou, si cela lui est possible, de l'argent.

Si les PJ remarquent que l'un d'entre eux a été volé, ils parviendront à se saisir de Hans (c'est un tire-laine plutôt maladroit). S'ils prennent la peine de l'emmener auprès de la garde, on leur répondra en termes clairs que les forces de l'ordre ont mieux à faire que de s'occuper des tire-laine. Ne savent-ils donc pas ce qui s'est passé ? Un des gardes, aimablement, suggérera même que les PJ devraient rosser Hans, puis l'abandonner dans une ruelle !



La Rencontre dans le Volkshalle

Mais que s'est-il donc réellement passé dans Altdorf ?

L'Empereur Karl-Franz a été assassiné — frappé alors qu'il s'adressait aux Electeurs ! Tout Altdorf est maintenant au courant. Dans la rue, le reste de l'histoire est déjà quelque peu confus, enrichi de rumeurs, de semi-vérités et de purs mensonges. Les PJ entendront sans aucun doute de nombreuses versions de la mort de l'Empereur, mais en voici les circonstances exactes :

La réunion des Electeurs avait commencé tranquillement, bien qu'une certaine impatience se soit fait ressentir. Pratiquement toutes les personnes présentes — les Electeurs, leur suite, même les gardes et les scribes présents dans la salle — croyaient savoir ce qui allait se passer : l'Empereur allait abdiquer en faveur de son neveu et héritier, le Prince Héritier Wolfgang. La séance du matin, où les quatorze Electeurs étaient successivement annoncés, avait été mortellement ennuyeuse. Après plusieurs heures à écouter les proclamations formelles des titres et des domaines des Electeurs, la majorité de l'assemblée s'accordait à penser que la séance de l'après-midi — lorsque l'Empereur prendrait la parole — ne pourrait que représenter une amélioration.

Lorsque, escorté par la Garde Impériale, l'Empereur apparut, il paraissait avoir bien plus que ses 35 ans. En fait, il semblait pouvoir à peine tenir debout et, encore moins, prendre la parole face aux nobles les plus puissants de L'Empire. Sa main gauche s'agitait sous l'effet d'un tremblement incontrôlable, et on dut l'aider à gravir les quelques marches qui menaient à son trône. Il finit par s'asseoir et par s'installer confortablement. Quelques Electeurs échangèrent des regards : ils étaient venus entendre les propos de cet... *invalide* ?

Un silence embarrassé passa, puis l'Empereur se releva difficilement. Quelques feuilles de papier s'échappèrent de sa main et s'éparpillèrent sur les marches. Un garde les ramassa précipitamment et les plaça sur un immense lutrin en cuivre. S'accrochant au pupitre comme s'il s'agissait de son seul véritable ami, l'Empereur se mit à parler.

« *Mes amis,* — sa voix était faible — *mes très chers amis. Je vous suis vraiment très reconnaissant de vous voir si nombreux réunis ici aujourd'hui. Et je vous suis aussi très reconnaissant pour toutes les marques de sympathie que vous m'avez données pendant ma récente maladie. Vos bons vœux ne seront pas oubliés.*

« *Je suis très heureux de pouvoir vous annoncer que vous n'avez pas prié en vain pour ma guérison. Comme vous pouvez le voir, je suis à nouveau frais et dispos, aussi bien de corps que d'esprit...* »

Dans la salle, les gens restèrent bouche bée face à cette folie. L'Empereur avait une mine épouvantable. Le poids de tant de regards incrédules le fit se crisper, mais il poursuivit quand même.

«... Les soins experts du Docteur Ludwig von Ente sont à l'origine de ma guérison remarquable, voire miraculeuse ! Vous serez peut-être étonnés — comme moi-même je l'ai été — d'apprendre que Sigmar en personne a fait venir le bon docteur de Mórrslieb, pour me soigner avec les remèdes lunaires... »

Dans différents endroits, des quintes de toux embarrassées retentirent. Personne ne parlait, mais une pensée germait dans tous les esprits : l'Empereur était fou. La consanguinité dans la Famille Impériale — jusque là le sujet de bien des rumeurs — avait fini par se révéler. Même les gardes se regardaient les uns les autres, ne sachant pas s'ils devaient tenter de calmer leur maître, ou le laisser divaguer.

Mais l'Empereur semblait ignorer son audience. Il énumérait les vertus et les préparations de son charlatan lunaire. «... *Les thés à base de pétales de rose lunaires, les baumes et les douces compresses de lumière stellaire... et le tonique secret de ce bon docteur ! Ah, oui, il a fait des merveilles...* »

« *Votre Majesté Impériale,* — le Graf Boris Todbringer se dressa, — *je suis sûr que...* » Il n'eut pas le temps de finir. Un des gardes de l'Empereur s'avança d'un pas et plongea son épée jusqu'à la garde dans le dos de l'Empereur. Celui-ci se raidit, se tourna à moitié et, dans une lenteur douloureuse, il tomba à genoux et s'écroula sur le côté.

« *L'amateur de mutant est mort ! Vive le Loup !* » Il y eut une seconde de silence totalement incrédule, puis les autres gardes se ruèrent sur

l'assassin qui s'était glissé dans leurs rangs. Mais il était déjà trop tard. Le meurtrier avait porté à ses lèvres un tube de verre dans lequel il mordit, et du sang coula sur son menton. Quelques secondes plus tard, il était secoué de convulsions, victime de son propre poison.

L'assassin n'avait pas encore fini de se tordre que des voix de colère s'élevaient dans toute la salle ; les différentes factions présentes échangeaient des accusations. Les Nordiques, les Talabeclandais et les Middenlandais s'unirent dans une alliance impromptue contre les Ostlandais, les escortes du Grand Théogone et des Archi-Lectors. De vieilles insultes ressurgirent, auxquelles de nouvelles se mêlèrent. Les injures et les accusations se transformèrent en échauffourées — qui débutèrent par des bousculades dans les différentes allées. Dans la confusion, deux épées furent dégainées, et un coup fut porté. Un jeune chevalier du Talabecland chancela, grièvement blessé par un milicien du Stirland.

La vue de ce nouveau sang fit réaliser à chacun ce qu'il était en train de faire. C'était à la limite de la guerre civile ! Un calme incertain s'installa dans toute la salle et le Grand Marshall Werner Bock, le commandant de la Garde Impériale, n'eut aucun mal à séparer les différents camps. S'étant placé devant le trône impérial, il ordonna que l'on emmène le corps de l'Empereur.

Au même moment, sous l'impulsion de Yorri, le Grand Théogone, et d'Ar-Ulric, le grand prêtre d'Ulric, les Electeurs se rassemblèrent en face du trône.

Yorri fut bref et concis. *« Que Sigmar nous épargne ! Nous voici dans une situation bien délicate. Mais nous devons nous mettre d'accord sur un point : personne — je répète, personne — ne lèvera plus la main aujourd'hui. L'Empereur est mort et nous tenons en ce moment le destin de L'Empire entre nos mains. Par conséquent, nous devons nous conduire avec dignité, et sans pensée mesquine. Sigmar nous guidera. Marshall Bock ? »*

« Monsieur ? » Le soldat, une fois la bataille achevée, était tout désorienté et ne savait que faire.

« Vous enverrez un détachement au château Reikguard afin d'amener ici le Prince Héritier Wolfgang. Il est, après tout, l'héritier en titre. Nous autres, Electeurs, retournerons tranquillement dans nos appartements et nous garderons nos gens à l'écart des rues jusqu'à ce qu'ils aient retrouvé leur sang-froid. Karl-Franz est peut-être mort, mais L'Empire existe toujours. Nous devrons nous réunir demain pour choisir un nouvel Empereur. Et, lorsque cela sera fait, nous pourrons alors démasquer les hommes qui ont ordonné cet assassinat ! »

Ar-Ulric approuva de la tête, ainsi que le Graf Boris Todbringer et la Comtesse Emmanuelle von Liebewitz. Quelques murmures suivirent ces propos, mais personne n'osa les contredire. L'un après l'autre, les Electeurs rassemblèrent leur suite et s'en allèrent.

A l'extérieur, dans les rues, la nouvelle de la mort de l'Empereur se propageait. Ar-Ulric et Yorri pouvaient entendre les cris. Pour l'instant, c'est tout ce qu'ils pouvaient entendre, mais tous deux savaient bien que des bruits de combats pourraient suivre aisément.

Politiques Impériales

Il est préférable, à ce stade, de faire une légère digression sur l'état politique de L'Empire.

La mort de l'Empereur ne pouvait pas survenir à un plus mauvais moment. Les tensions politiques de L'Empire constituent un élément essentiel de l'arrière-plan de cette aventure. Que cela plaise ou non aux PJ, les luttes politiques dans L'Empire ne peuvent être ignorées. La crise politique est une des causes principales de leur quête pour le marteau de Sigmar ; aucun autre talisman ne peut faire ressurgir une unité et une loyauté sincères dans L'Empire.

La *Carte 2* montre les Etats de L'Empire. Vous remarquerez que les dates et les âges dans **L'Empire en Flammes** sont supérieurs d'un an à ceux de **L'Ennemi Intérieur**. Du temps s'est écoulé depuis que les PJ ont commencé leurs aventures ! Vous pouvez, bien sûr, modifier ces dates pour les adapter à votre propre campagne.

Le Talabecland et l'Ostland sont maintenant en désaccord ouvert. Le Grand Duc Gustav von Krieglitz du Talabecland a des visées territoriales sur le sud de l'Ostland. Le contrôle des deux territoires lui accorderait un grand pouvoir. C'est aussi un opportuniste fort avisé : pour renforcer ses objectifs, il exploite d'autres rivalités traditionnelles entre les adeptes de Sigmar et d'Ulric. La préférence populaire, sur son territoire, est surtout dirigée vers Ulric et les adeptes de Sigmar ont toujours subi certaines persécutions de la part de fanatiques. Gustav a décidé d'ignorer les protestations des Sigmarites de son propre peuple, bien que leur seul crime soit d'adorer Sigmar. Ce faisant, il espère influencer le Middenland, qui est un foyer de sentiments anti-Sigmarites. Avec un tel allié, ses prétentions auraient plus de soutien et il pourrait lancer une attaque sur deux fronts contre l'Ostland.

Les autres états impériaux sont entraînés dans ce conflit. Gustav a commencé avec un problème de territoire, mais l'argument est en train de prendre une tournure religieuse et partage L'Empire.

Le Nordland est pour Ulric et le Baron Werner Nikse aurait tendance à soutenir à la fois le Middenland et le Talabecland. Pour le moins, un tiers de l'Ostland représente une aubaine tentante, mais le Baron Werner aimerait dénoncer les clercs de Sigmar comme hérétiques, et les pourchasser.

Middenheim, dirigée par le Graf Boris Todbringer qui est souffrant, est affiliée au Nordland. Le Graf Boris ne se sent pas suffisamment fort pour soutenir à fond ou pour réfréner le Baron Werner.

Le Grand Duc Hals von Tasseninck d'Ostland tente d'obtenir le soutien de l'Averland et du Stirland pour maintenir sa position. Le Grand Prince croit aussi que la mort de son fils (comme il est indiqué dans **MSR**) est due à un complot du Talabecland. Le Chancelier Maximillian Dachs d'Ostermark (théoriquement un vassal de Gustav von Krieglitz du Talabecland) s'est montré efficace comme émissaire secret du Grand Prince. Les rencontres de Maximillian et du Graf Alberich Haupt-Anderssen du Stirland se sont bien déroulées et l'Ostland est presque assuré du soutien du Graf Alberich ; comme récompense, Maximillian a eu la promesse d'une totale indépendance. Bien entendu, le Stirland soutient les Sigmarites et a gardé une vieille antipathie pour le Talabecland, un reliquat du temps des Trois Empereurs (voir **LCI**).

Cette triste histoire connaît une ultime complication. Parmi les aides et conseillers de l'Empereur, on trouve un puissant groupe sigmarite. Ce n'est pas trop surprenant lorsque l'on se souvient qu'Altdorf est aussi le siège du Grand Théogone.

Les Electeurs Impériaux doivent élire un nouvel Empereur. Même avant la mort de Karl-Franz, on pensait que cela se produirait rapidement.

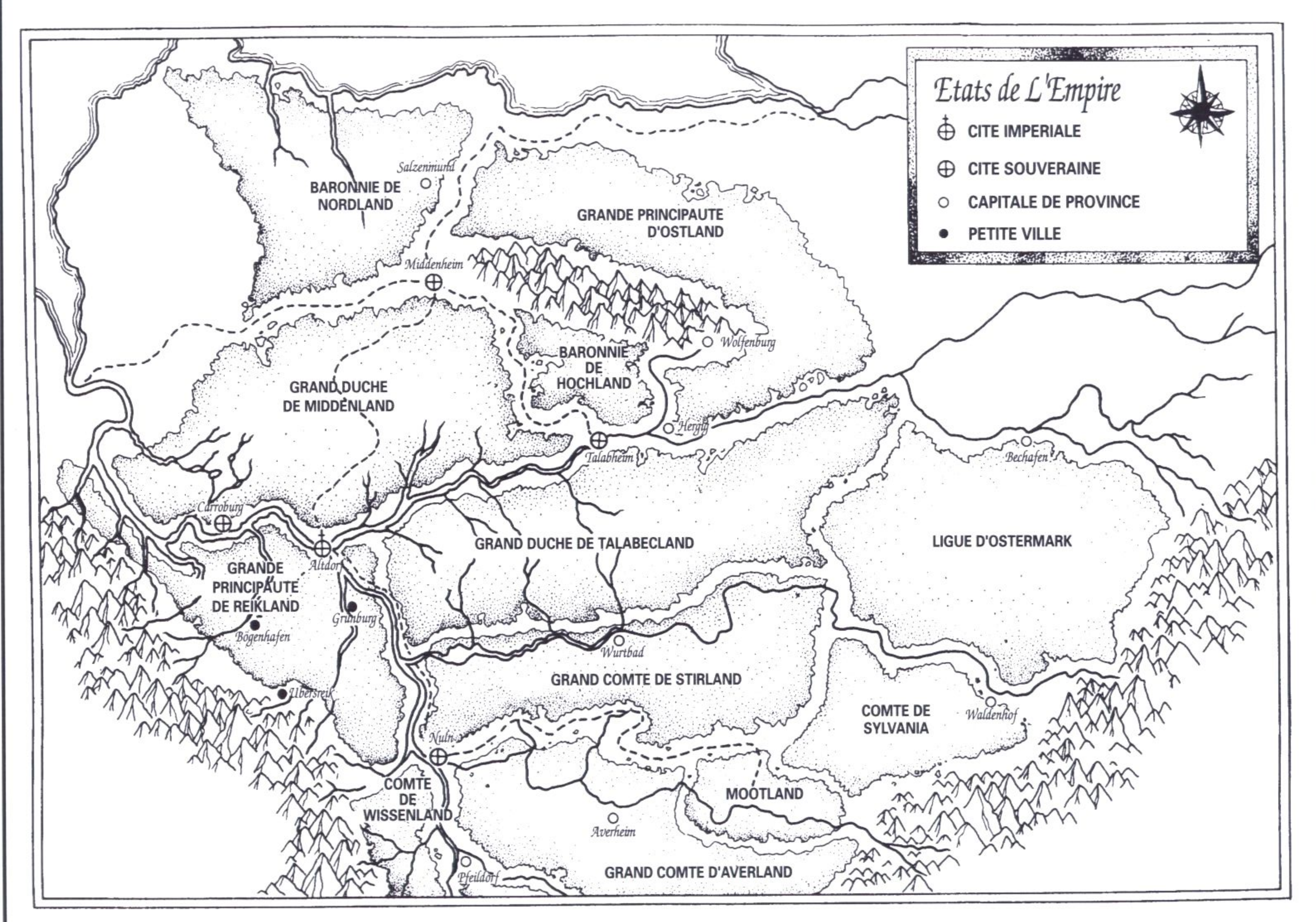
Les Sigmarites ont toujours eu l'intention de voter pour le Prince Héritier Wolfgang, bien qu'il soit considéré comme un idiot. En réalité, c'est précisément le fait qu'il soit un idiot qui détermine leur choix : il sera une marionnette entre leurs mains, promulguant des édits qui leur permettront de gagner la bataille contre les fidèles d'Ulric. Les Sigmarites peuvent réunir une faible majorité et espèrent pouvoir tabler sur un certain nombre de votes neutres. Naturellement, les Electeurs pro-Ulric n'étaient pas pressés de voir mourir l'Empereur, ni de le voir remplacé sur le trône par une marionnette sigmarite.

Les Electeurs Impériaux sont donc divisés en deux factions hostiles, sur des questions essentiellement religieuses. Il ne faudra que peu de temps pour que cette hostilité soit connue de tous. L'Empire est prêt à se déchirer.

Les Electeurs Impériaux

1. **Empereur Karl-Franz I**
   L'Empereur (maintenant décédé) avait accordé son soutien au Prince Héritier. Ce vote compte même après sa mort et Wolfgang a déjà une voix en sa faveur !

2. **Grand Théogone Yorri XV**
   Yorri (57 ans) est installé à Altdorf. Chef du Culte de Sigmar, il votera


Etats de L'Empire
CITE IMPERIALE
CITE SOUVERAINE
CAPITALE DE PROVINCE
PETITE VILLE
BARONNIE DE NORDLAND
Salzenmund
GRANDE PRINCIPAUTE D'OSTLAND
Middenheim
BARONNIE DE HOCHLAND
Wolfenburg
GRAND DUCHE DE MIDDENLAND
Hergig
Talabheim
Bechafen
Carroburg
GRAND DUCHE DE TALABECLAND
LIGUE D'OSTERMARK
GRANDE PRINCIPAUTE DE REIKLAND
Altdorf
Grünburg
Bögenhafen
Wurtbad
GRAND COMTE DE STIRLAND
Ubersreik
COMTE DE SYLVANIA
Waldenhof
Nuln
COMTE DE WISSENLAND
MOOTLAND
Averheim
Pfeildorf
GRAND COMTE D'AVERLAND

dans le même sens que la faction pro-Sigmar. De plus amples détails sur le Grand Théogone figurent dans le chapitre *Profils*.

3. **Archi-Lector Aglim**
Agé de 71 ans, chef du Culte de Sigmar à Talabheim ; il fait évidemment partie de la faction pro-Sigmar.

4. **Archi-Lector Kaslain**
Chef du Culte de Sigmar à Nuln. Naturellement, Kaslain (63 ans) est membre de la faction pro-Sigmar. Le chapitre *Profils* contient plus de renseignements sur lui.

5. **Grand Pretre Ar-Ulric**
Chef du Culte d'Ulric dans L'Empire et installé à Middenheim, Ar-Ulric a 49 ans. Il est bien sûr dans la faction pro-Ulric.

6. **Grand Prince Hals von Tasseninck**
Agé de 63 ans et originaire de Wolfenburg, dans l'Ostland. Son vote est aligné sur la faction pro-Sigmar et opposé au Grand Duc Gustav von Krieglitz.

7. **Grand Prince Leopold von Bilthofen**
Leopold (47 ans) est installé à Carroburg dans le Middenland. Il soutient la faction pro-Ulric.

8. **Grand Duc Gustav von Krieglitz**
Membre de la faction pro-Ulric, Gustav (23 ans) est installé à Hertz Schloss, près de Herzig dans le Talabecland. On peut compter sur lui pour voter contre le Grand Duc Hals von Tasseninck.

9. **Grande Baronne Etelka Toppenheimer**
Installée à Pfeildorf dans le Sudenland. A 52 ans, elle ne fait partie d'aucun des deux camps.

10. **Graf Alberich Haupt-Anderssen**
De Wurtbad dans le Stirland. Alberich (16 ans) appartient à la faction pro-Sigmar et votera assurément contre le Grand Duc Gustav von Krieglitz, pour l'honneur familial.

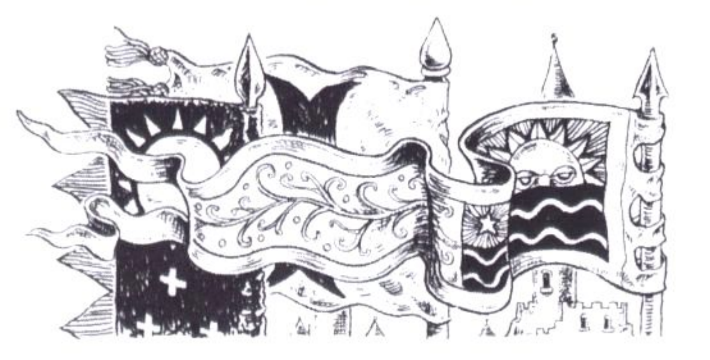
11. **Grande Comtesse Ludmila von Alptraum**
Ludmila a 78 ans et vient d'Averheim dans l'Averland. Elle reste neutre, ne voulant pas être impliquée dans ces querelles internes.

12. **Graf Boris Todbringer**
Membre de la faction pro-Ulric et installé dans le Cité-Souveraine de Middenheim. Voir le chapitre *Profils* pour plus de renseignements sur le Graf.

13. **Duchesse Elise Krieglitz-Untermensch**
Agée de 32 ans, de la Cité-Souveraine de Talabheim. Son opinion reste généralement neutre.

14. **Comtesse Emmanuelle von Liebewitz**
Agée de 28 ans et originaire de la Cité-Souveraine de Nuln. Ostensiblement neutre, elle a une liaison secrète avec Heinrich Todbringer (le fils du Graf Boris Todbringer) et donc elle soutient la faction pro-Ulric.

15. **Ancien Hisme Cœurvaillant**
Du Mootland. Halfeling de 111 ans, Hisme a ses propres opinions sur l'existence et ne soutient donc aucune faction.



A l'Impérial

Lorsque les PJ arrivent à l'Impérial, l'hôtel est gardé par des Chevaliers Panthère. Ceux-ci sont très prudents et guère enthousiastes à l'idée de laisser entrer des aventuriers qui prétendent connaître le Graf. S'ils portent les médaillons reçus lors de la cérémonie, ou s'ils présentent la lettre du Seigneur des Lois Ehrlich, ils seront immédiatement admis. S'ils ne possèdent rien prouvant qu'ils sont au service du Graf Boris, ils devront attendre que les Chevaliers aient la confirmation de leur identité. L'un d'eux finira par se porter garant et ils seront introduits dans une des salles communes.

Une fois à l'intérieur, les PJ doivent patienter pendant au moins une heure. Les Chevaliers vont et viennent autour d'eux, délivrant des messages et des papiers dans les chambres de l'étage supérieur. L'un d'eux s'est transformé en goûteur improvisé. De la nourriture et du vin sont régulièrement montés ; le Chevalier goûte soigneusement chaque aliment et, comme il a déjà absorbé un riche mélange de nourriture, son teint vire progressivement au vert. Si les PJ rappellent à quelqu'un qu'ils attendent pour voir le Graf, ils se feront réprimander et apprendront que *« Il sait que vous êtes là, et il vous recevra d'ici peu. Vous n'avez qu'à patienter. »*

Puis Ar-Ulric apparaît et les conduit à l'étage. Il leur explique que le Graf Boris — ce faisant il désigne un couloir — ne peut pas les voir aujourd'hui, car il a bien trop à faire avant la nouvelle réunion des Electeurs. Alors qu'ils le suivent dans une chambre, les PJ pourront entrevoir un mouvement dans le couloir menant aux appartements du Graf. Quelqu'un s'en va. Un Test d'**Int** réussi (avec un bonus de +10% pour la compétence *Héraldique*) permet à l'un d'eux de repérer les armoiries du Middenland sur la manche de l'homme. Il s'agit du Grand Duc Leopold von Bilthofen, venu consulter le Graf Boris sur le "complot anti-Ulricains des fidèles de Sigmar" qui est cause de la mort de l'Empereur.

Un des Chevaliers Panthère suit Ar-Ulric et les PJ dans la chambre et se place à la porte.

Ar-Ulric est content de voir les PJ, bien qu'il n'ait que peu de temps à leur consacrer. Il s'informe de leur santé, mais visiblement les réponses ne l'intéressent pas trop. Il répond à toute question par un *« Accordez-moi un moment. »* Il s'installe enfin et sirote un verre de vin.

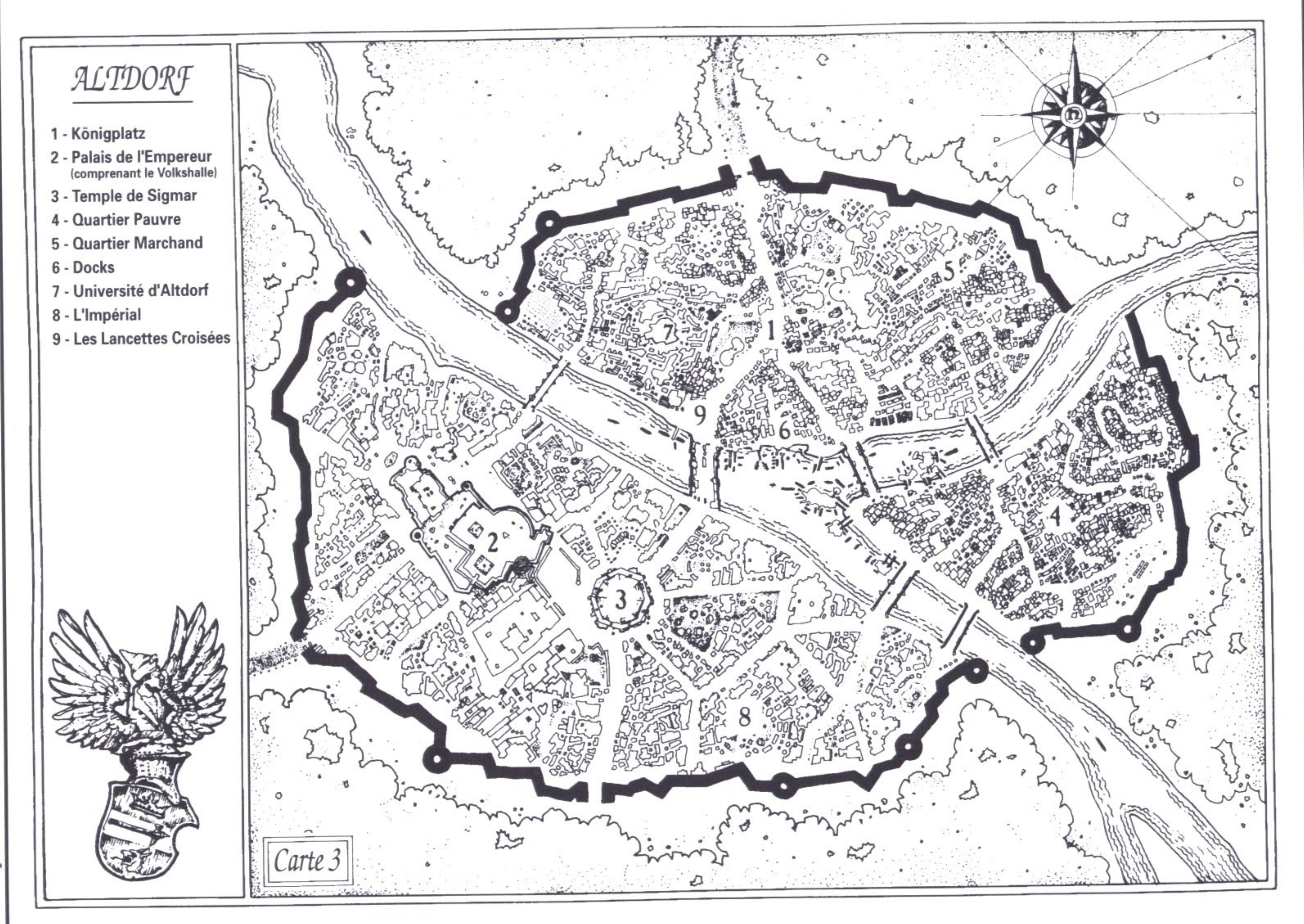
Comme s'il y avait besoin de prouver les devoirs urgents d'Ar-Ulric, on frappe à la porte. Un Chevalier à l'air hagard entre, s'incline et annonce : *« Le Grand Duc Gustav vient d'arriver, Votre Sainteté. »* Il se retire immédiatement. Ar-Ulric gémit théâtralement.

« Vous voyez ? C'est la folie. Je suppose que vous avez appris la mort de l'Empereur ? — il s'interrompt — *Mort comme le mouton de la semaine dernière. Tué, massacré, assassiné par quelque fanatique imbécile, et le Seigneur Ulric seul sait pourquoi.*

« Le pire est ce que le meurtrier a dit avant de mourir. Il a affirmé que l'Empereur aimait les mutants. C'est peut-être vrai — certains de ses édits étaient plutôt étranges. Mais les derniers mots du meurtrier laissaient aussi entendre qu'il était un fidèle du Seigneur Ulric ! Les Sigmarites vont apprécier cela, je peux vous le dire ! Je ne serais pas surpris s'ils pensaient qu'un des serviteurs du Seigneur Ulric a effectivement tué l'Empereur ! Ce n'est pas le cas, évidemment. » Ar-Ulric ne semble pas réaliser que son brusque démenti sonne terriblement faux.

Un cri retentit dans le couloir. *« Votre Seigneurie, le Grand Duc Gustav von Krieglitz ! »*

Une trace d'affliction passe sur le visage d'Ar-Ulric qui poursuit. *« Je n'ai pas beaucoup de temps. Le Grand Théogone est d'accord avec moi pour que nous tentions de ramener le calme. Cela a déjà refroidi quelques têtes. Maintenant que vous êtes là, vous pouvez vous rendre très utiles. Les Electeurs doivent se réunir une nouvelle fois demain. Vous ferez partie de la suite du Graf lors de cette rencontre.*


ALTDORF
1 - Königplatz
2 - Palais de l'Empereur
(comprenant le Volkshalle)
3 - Temple de Sigmar
4 - Quartier Pauvre
5 - Quartier Marchand
6 - Docks
7 - Université d'Altdorf
8 - L'Impérial
9 - Les Lancettes Croisées
Carte 3



« Il faut maintenant que j'y aille. Les Chevaliers vont certainement trouver un endroit où vous installer. A demain matin, donc... » Ar-Ulric se dresse alors et se dépêche vers une autre audience importante.

Le Chevalier raccompagne les PJ dans le hall de l'Impérial, qui est toujours aussi animé. Il leur explique qu'Ar-Ulric aurait préféré les voir rester dans cet hôtel, mais que, malheureusement, il n'y a plus la moindre place. Il leur demande d'attendre un moment, disparaît pendant une dizaine de minutes et revient, l'air triomphant. Il a déniché une chambre dans une petite auberge, les Lancettes Croisées. Il intercepte un écuyer et lui ordonne d'accompagner les PJ jusqu'à l'auberge. Il les salue ensuite et retourne à l'étage.

Les Lancettes Croisées

L'emplacement des Lancettes Croisées figure sur la *Carte 3*. Il est difficile de trouver une chambre ailleurs dans Altdorf — la ville compte de nombreux visiteurs et l'espace dans les maisons de rapport se négocie à prix d'or. Malgré leurs liens avec le Graf et les Chevaliers Panthère, les PJ n'obtiendront que deux grandes chambres.

La disposition des Lancettes Croisées est présentée sur la *Carte 4*. Son nom inhabituel vient de l'ancienne profession de son propriétaire. Gunnar Hofgen était un médecin de campagne ; il a passé de longues années à traiter les maladies déplaisantes des campagnards et des paysans. Il toucha un jour un héritage qui lui permit d'acheter l'auberge et il lui a donné un nouveau nom en souvenir de son ancien métier. Cette appellation n'est pas très commerciale mais la place est propre et agréable. Gunnar emploie Bengt Liebermann comme barman-gérant ainsi que deux de ses lointaines cousines, Alexa et Gilda Lindenthal, qui font office de cuisinières, serveuses et femmes de chambre. Tous ces PNJ sont présentés en détails dans le chapitre *Profils*.

Etant au service du Graf Boris Todbringer, les PJ n'auront pas à payer leurs chambres et leurs petits déjeuners aux Lancettes Croisées. Bengt s'arrangera par la suite avec un des serviteurs du Graf. Tout le reste, comme les repas et les boissons, est au prix normal indiqué dans **WJRF**. Si les PJ veulent choisir eux-mêmes leur logement, cela leur coûtera 8/- chacun par nuit, la nourriture et les boissons étant en sus et au prix normal.

Retour à Altdorf

Les PJ qui ont eu affaire à une *Erreur sur la Personne*, dans la **Campagne Impériale**, voudront peut-être séjourner dans un vieux repaire, la Taverne du Batelier, ou retrouver d'anciens amis comme Josef Quartjin. Si vous possédez un exemplaire de **LCI**, c'est tout à fait possible. Si vous ne voulez cependant pas qu'ils renouent avec le passé, le bateau peut avoir brûlé ou changé de propriétaires. De toutes façons, il n'est pas certain que Josef Quartjin soit à Altdorf. Sa vie sur le fleuve implique qu'il quitte souvent la ville.

Les Rumeurs dans les Rues

Une fois installés aux Lancettes Croisées, les PJ voudront certainement en apprendre plus que ce qu'Ar-Ulric leur a dit. Comment est mort l'Empereur ? Que s'est-il passé ? Ils seront certainement très impatients de se plonger dans Altdorf pour découvrir tout cela. Laissez-les visiter les auberges et les tavernes pour pêcher des informations.

Il ne s'agit cependant pas d'une aventure urbaine comme dans **OSB** ou dans **PDT**. Ils n'ont pas besoin de connaître en détails les lieux visités, ni d'espionner pour être renseignés. Vérités, demi-vérités, rumeurs, spéculations et pures absurdités sont monnaie courante à Altdorf, et il suffit de discuter avec les PNJ.

La suite de ce chapitre concerne tous les endroits où les PJ peuvent aller, toutes les personnes à qui ils peuvent parler et tout ce qu'ils peuvent apprendre. Le paragraphe *Rencontres dans Altdorf* indique aussi quelques incidents spécifiques qui peuvent émailler la visite des PJ.

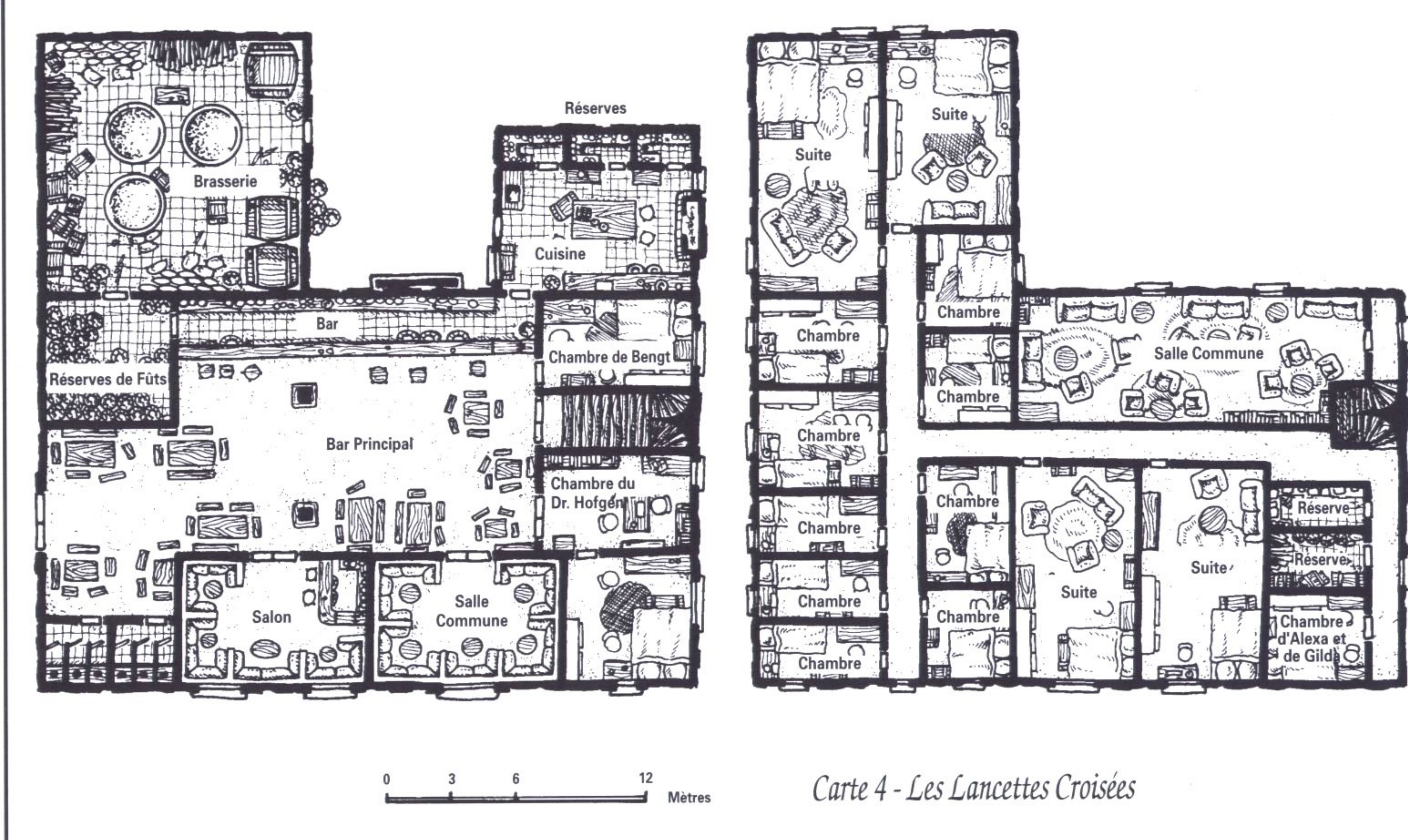
Le temps dont ils disposent pour poser leurs questions est limité. Il n'est pas nécessaire de noter son écoulement à la minute près, mais les PJ ne devraient pas pouvoir poser de questions dans plus de deux ou trois endroits. La garde de la ville a déclaré le couvre-feu du crépuscule à l'aurore. A moins d'être prêts à affronter quelques patrouilles de surveillance, les PJ devront retourner aux Lancettes Croisées avant la nuit. Une fois le couvre-feu en place, les gardes auront plutôt tendance à frapper d'abord et poser des questions ensuite. Ils peuvent peut-être se laisser tenter par quelque argent, mais tous les membres de la patrouille voudront leur part — au moins 2 CO chacun. Tenter de *Commercer* le montant du pot-de-vin ne pourra qu'amener l'arrestation des PJ ; ils ont rompu le couvre-feu *et* tenté de corrompre des officiers de la ville.

Lieux

Le plan des rues n'est utile que pour garder une idée générale de la partie d'Altdorf où se trouvent les PJ.

Le temps que les PJ voient Ar-Ulric et s'installent aux Lancettes Croisées, la populace sera rentrée chez elle. Quelques personnes sont encore par ci, par là, mais les rues sont tranquilles, bien plus tranquilles que d'habitude. Ceci dit, l'atmosphère est désormais calme, plutôt que tendue. Apparemment, les gens attendent de voir ce qui va se produire, plutôt que de chercher les histoires. Mêmes les mendiants, les coupe-bourse et les brigands semblent éviter les rues. Les gardes sont un peu partout, mais les PJ ne seront ni interceptés ni inquiétés avant l'heure du couvre-feu. Occasionnellement, un garde, soulagé de voir quelqu'un — *n'importe qui* — passer, les salue joyeusement. Bien sûr, après le couvre-feu, les patrouilles n'auront pas la même attitude en voyant les PJ dans la rue.

Les PJ pourront aller dans n'importe laquelle des nombreuses auberges et tavernes d'Altdorf. Dans la plupart des cas, l'activité est régulière plutôt qu'animée, mais il semble y avoir des clients partout, malgré le calme des



Carte 4 - Les Lancettes Croisées



rues. Vous pouvez aisément nommer les lieux que les PJ visitent — le Panier d'Anguilles, Au Scribe Fatigué, la Demeure de Liadrel, l'Homme Vert, l'Ancre et l'Espoir, le Cygne Noir, le Cochon et le Perroquet, etc. Ne donnez qu'une description générale, le nombre de clients, l'état de propreté, la qualité des boissons, etc.

Trois endroits resteront hors d'atteinte des PJ : le Palais Impérial, le Volkshalle et le Temple de Sigmar. Tout le secteur est condamné, les gardes et les patrouilles sont nombreux. Les PJ pourront faire le tour, mais sans y pénétrer, des hôtels occupés par les Electeurs, sauf à l'Impérial où ils peuvent aller et venir à leur guise.

Les Gens

Les PJ peuvent difficilement éviter d'en découvrir plus sur le massacre du Volkshalle. Comme l'on peut s'y attendre, la récente disparition de l'Empereur constitue le principal sujet de conversation dans Altdorf. Les PJ ont au moins quelques sources d'informations immédiates. A la fin de l'après-midi, l'activité fiévreuse ralentit à l'Impérial et plus d'un Chevalier Panthère sera content de faire une pause pour bavarder.

Ils peuvent aussi s'adresser au personnel et aux clients des Lancettes Croisées. Dans la clientèle, ils pourront rencontrer quelques fonctionnaires et scribes mineurs, surtout des Middenlandais et des Talabeclandais, les employés à l'échelon le plus bas des Electeurs rencontrés par le Graf Boris. Ils ne se trouvaient pas dans le Volkshalle lors du meurtre de l'Empereur, mais ils en ont eu des récits de première main ; au prix d'un verre ou deux, ils accepteront volontiers de faire part de leurs nouvelles et de leurs opinions. Ce pourrait être la seule chance qu'aient les PJ de parler à des gens qui ont une certaine idée de ce qui s'est passé réellement.

Les citoyens d'Altdorf, que l'on peut trouver dans les autres auberges, savent approximativement comment est mort l'Empereur. Pour la plupart, leurs conversations sont composées de spéculations et de propos sans intérêts sur l'événement. Là aussi, ils seront généralement heureux d'échanger leur point de vue contre un verre.

Vous devez garder à l'esprit que si, lors de leurs pérégrinations, les PJ se baladent avec des insignes les désignant comme Chevaliers Panthère (par exemple leurs médaillons) ou comme fidèles d'Ulric, ils peuvent faire face à des réactions extrêmes. Le modificateur des Tests de **Soc** après la mort de l'Empereur (indiqué dans le paragraphe *Tests de Sociabilité*) s'applique complètement. Vous pouvez aussi accorder des loyautés religieuses aux PNJ, mais ne faites pas de chacun d'eux un fanatique sigmarite !

Enfin, les PJ voudront sans doute parler avec des personnalités. Mais celles-ci ayant autre chose à faire, les PJ ne pourront voir personne de la liste qui suit.

1. Graf Boris Todbringer et Ar-Ulric
Bien que patrons des PJ, ils sont occupés avec les autres Electeurs Impériaux. En comparaison, les souhaits des PJ n'ont pas d'importance. Les Chevaliers Panthère seront très polis, mais le Graf Boris est trop occupé pour qu'on le dérange.

2. Les autres Electeurs Impériaux et leurs proches
Ils sont aussi trop occupés à politiser autour de la mort de l'Empereur. Les PJ se feront poliment prier de se retirer.

3. Les Clercs de Sigmar
Ils veillent sur le corps de l'Empereur qui est exposé dans leur temple. La zone entière est bouclée et abondamment gardée. Indiquez bien qu'il est risqué d'y entrer, et probablement inutile : on ne peut rien y apprendre d'intéressant.

4. Autres Clercs
Dans tout Altdorf, les temples sont fermés pour cause de prières et de méditations. Les clercs qui n'ont pas de devoirs religieux immédiats sont secondés par la garde pour maintenir l'ordre. Leurs sorts, comme le *Sommeil*, sont de grand secours pour contrôler les citoyens agités.

Les Informations

Ce que vous avez lu dans *La Rencontre dans le Volkshalle* est le récit exact de la mort de l'Empereur. Les PJ vont cependant entendre d'autres versions de la "vérité" de la bouche de divers PNJ. Toutes ces histoires ont des éléments de vérité communs mais, comme toujours, les gens ont introduit leurs propres interprétations des événements. N'oubliez pas que les PNJ qui racontent différentes histoires ne mentent pas nécessairement : ils disent la vérité telle qu'ils la voient.

Les PNJ ont aussi des opinions sur l'assassinat et sur d'autres questions qui lui sont liées. Même s'ils ne connaissent pas les faits, ils seront toujours prêts à faire part de leurs avis et de leurs préjugés. Le Prince Héritier est un exemple typique. Les PJ peuvent apprendre que c'est un idiot et qu'il sera donc une marionnette aux mains des Sigmarites, ou qu'il est le seul espoir de L'Empire, selon qui s'exprime.

Les informations présentées ci-dessous peuvent être transmises aux PJ au moment et de la façon qui vous conviennent, et dans n'importe quel ordre. Vous pouvez aussi répéter plusieurs fois la même chose.

1. L'Empereur a été abattu par un assassin. Celui-ci s'est donné la mort sans que les gardes puissent l'en empêcher. En mourant, le tueur a dit que l'amateur de mutants était mort. *Parfaitement véridique.*

2. L'Empereur était fou ! Il pensait avoir été guéri par un médecin venu de Mórrslieb ! *Parfaitement vrai. Le docteur Ludwig von Ente n'existe pas. Il était le produit de l'imagination malade du pauvre Karl-Franz.*

3. Même si l'Empereur n'avait pas été assassiné, il serait mort dans l'année, pauvre homme. Il n'était vraiment pas bien du tout. *Pure spéculation, mais basée sur des faits réels.*

4. Je ne regrette pas qu'il soit mort. La vie continue, et nous aurons bientôt un nouvel Empereur ! *Peu de gens aimaient vraiment l'Empereur. Aucun Sigmarite ne l'admettra volontiers — l'Empereur était merveilleux !*

5. Le Grand Duc Gustav von Krieglitz était le seul à ne pas avoir l'air surpris lorsque l'Empereur fut frappé ! Il n'a pas tout perdu, après tout. Sans Empereur, il peut maintenant s'emparer de l'Ostland. *Faux, Gustav était aussi choqué que les autres. Mais le commentaire sur l'Ostland est exact et perspicace.*

6. Juste avant de mourir, le meurtrier a murmuré : « Longue Vie au Loup ! » Si cela ne prouve pas que l'Empereur a été tué par des fidèles d'Ulric, qu'est-ce qui le fera ? *Vrai, mais la conclusion est basée sur des préjugés religieux.*

7. Ce n'est pas aussi simple que ça. J'ai entendu dire que l'assassin ressemblait à un Stirlandais ! *Evidemment. Mais, en passant, à quoi est censé ressembler un Stirlandais ?*

8. Il y a des signes qui prouvent que quelque chose cloche. Les égouts sous l'Université sont remplis de rats mal formés. Moi-même, j'en ai vu lorsque les ratiers les ont nettoyés. Certaines des bêtes avaient des symboles — que je n'avais jamais vus ailleurs — dessinés sur leur fourrure ! *Parfaitement vrai. Cette information devrait être transmise par un PNJ pondéré et raisonnable. L'imminence du couvre-feu devrait dissuader les PJ d'aller mener leur propre enquête sur cette rumeur.*

9. Dans son dernier souffle, le meurtrier a exhalé un nuage sombre qui s'est transformé en tête de loup et s'en est allé. *Faux, mais ce genre d'invention sinistre est courant.*

10. Ne mangez pas les tartes au poulet de Frau Erwinia van der Loo. C'est ça qui a tué l'Empereur ! *Encore plus idiot.*

11. Les Electeurs ont fait chercher le Prince Héritier. Il découvrira les vrais assassins de l'Empereur, vous verrez. *Les PJ devraient aussi entendre la même rumeur, mais accompagnée d'un commentaire peu charitable sur le Prince Héritier : « De toute façon, c'est un fieffé imbécile ! »*

12. Le Baron Stefan Todbringer est mort d'une fièvre. Le Baron Heinrich a été proclamé héritier du Graf Boris. Au moins Middenheim aura désormais un hériter convenable. *Vrai et plutôt triste, mais au moins le Graf Boris et Ar-Ulric ont un souci de moins sur les épaules. Les PJ apprendront cela par un des serviteurs du Graf Boris.*

13. Demain ? Je me demande pourquoi ils prennent la peine de voter. Le Prince Héritier sera certainement élu nouvel Empereur. *Spéculation exacte.*

14. J'ai entendu parler d'un Vampire sur les quais ! On a découvert des marins qui flottaient dans l'eau, et ils avaient tous été vidés de leur sang... C'est bien une autre preuve que des heures troubles attendent Altdorf ! *C'est faux, mais comme vous le verrez par la suite, de telles rumeurs ont leur utilité.*

Rencontres dans Altdorf

Ces rencontres devraient se produire alors que les PJ déambulent dans les rues d'Altdorf en quête d'informations.

Les Hommes de Main d'Altdorf

Les PJ peuvent marcher dans les rues en arborant les insignes des Chevaliers Panthère ou des fidèles d'Ulric. Dans ce cas, ils rencontrent un groupe d'hommes de main violents et plutôt éméchés qui croient que "leur Empereur" a été tué par des gens du genre des PJ. Ils les prennent instantanément en grippe parce qu'ils sont de *« fichus amateurs d'Ulric ! »*

Dix hommes de main s'abattront sur eux. Les détails figurent dans le chapitre *Profils*. Ils s'enfuiront dès que trois d'entre eux seront désarmés



ou tués. Pendant et juste après la bagarre, la garde restera invisible, mais faites bien sentir aux PJ qu'ils auront des comptes à rendre s'ils traînent dans le coin trop longtemps.

Une Bonne Raclée

Alors qu'ils passent, les PJ entendent des bruits de bagarre qui proviennent d'une rue latérale. S'ils vont voir ce qui se passe, ils découvriront quatre hommes de main (voir *Profils*) qui bourrent de coups de pied un homme à terre. Les hommes de main se retourneront pour combattre les arrivants mais ils s'enfuiront dès que l'un d'eux sera blessé.

L'homme à terre gémit de douleur. Du sang s'écoule d'une blessure à la tête et, s'il survit, il va être fortement commotionné. Il s'agit de Pieter Grunnenthal. Vous n'avez pas besoin d'avoir son profil, il suffit de savoir qu'il ne lui reste que 1 Point de Blessure.

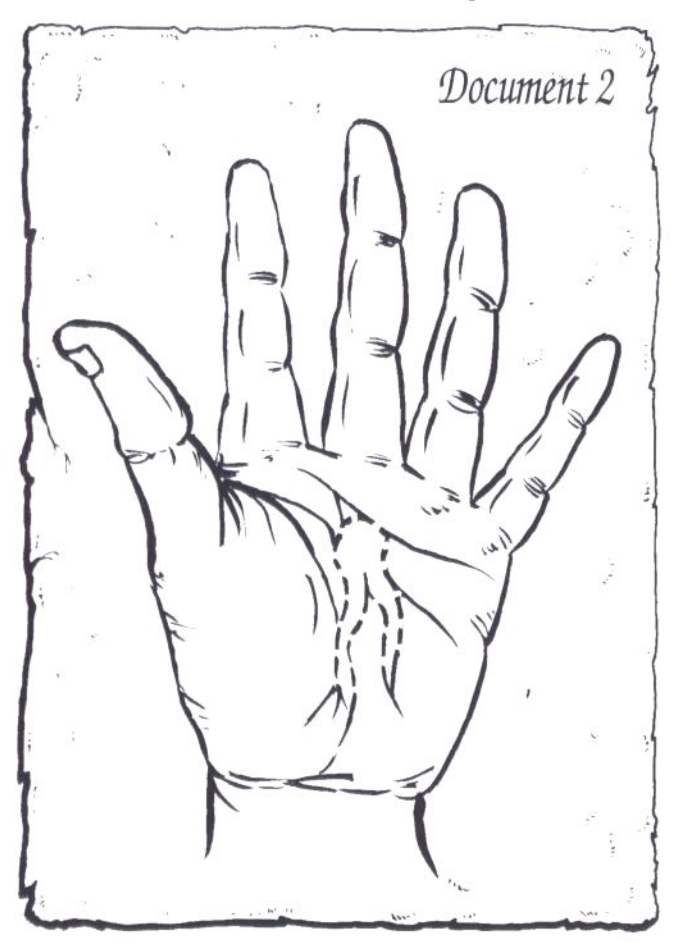
Si les PJ s'occupent de lui assurer les premiers soins — avec une *Guérison des Blessures Légères* et un bon cognac, par exemple — Pieter leur en sera très reconnaissant. Après avoir examiné le contenu de ses poches et constaté que son argent est toujours là, il invitera les PJ à prendre un verre avec lui.

Pieter est un scribe au service d'Emmanuelle von Liebewitz de Nuln ; c'est aussi un bavard. Il peut faire un récit assez précis de la mort de l'Empereur ; il répétera toutes les rumeurs exactes du paragraphe *Informations*, mais sans les commentaires qui les accompagnent. Interrogé sur les autres questions (comme les spéculations sur l'assassin) il ne sera d'aucun secours. Il a été renversé au cours de la bousculade qui a suivi l'attentat et n'a pas vu grand-chose.

Il s'exprimera sur l'hostilité entre les Sigmarites et les Ulricains. Il espère simplement que le bon sens finira par l'emporter. Il est très impressionné par l'Archi-Lector Kaslain qu'il a entendu plusieurs fois : *« le seul clerc à avoir du bon sens... »* Pieter ne sait pas pourquoi les deux groupes religieux sont ainsi montés l'un contre l'autre, mais il est heureux de voir que Nuln est resté neutre jusque là. Ayant dit cela, il cligne de l'œil et hoche la tête : *« Mais moins on en dit sur ce sujet, mieux c'est, hein ? Et surtout quand c'est si romantique... »*

Il se tait ensuite et ne reviendra pas sur sa remarque obscure. Il faisait référence à la liaison secrète entre le Baron Heinrich Todbringer et la Comtesse Emmanuelle von Liebewitz de Nuln. Pieter, comme de nombreux serviteurs de la Comtesse, pense qu'elle a rencontré le grand amour et qu'on ne devrait pas laisser quoi que ce soit gâcher sa chance.

Les PJ finiront par prendre congé de Pieter, soit en le raccompagnant à son hôtel, soit en le laissant prendre un dernier verre. Les deux solutions lui conviennent car il est content d'être encore en vie, même s'il est un peu meurtri et contusionné.



Une Petite Surprise Nocturne

Les PJ retourneront enfin dans leurs chambres pour discuter des événements de la journée et pour dormir.

Vers 2 heures du matin, ils recevront la visite d'un mutant (voir *Profils*). Déterminez aléatoirement la chambre des PJ concernés. Il grimpe facilement au premier étage et ouvre les volets en un round. Cette action réveillera un des PJ sur un jet de 1 sur 1D10.

Si un ou plusieurs PJ sont éveillés (ils pourraient monter la garde), ils entendront automatiquement l'ouverture de la fenêtre. Sinon, le mutant pourra attaquer librement un des PJ choisi au hasard. La victime se réveillera immédiatement et pourra crier à l'aide. Les PJ encore endormis émergeront en un round et pourront réagir à la présence du mutant.

Celui-ci combat jusqu'à la mort. A ce moment, il accomplit une dernière action bizarre et horrible. De sa bouche sort une série de phrases sur un ton suraigu et qui se répète encore et encore : *« L'amateur de mutant est mort ! Vive le Loup ! L'amateur de mutant est mort ! Vive le Loup ! »* Cela prendra une plus grande signification si les PJ ont entendu la rumeur correspondante (voir rumeur 6, ci-dessus). Après sa mort, le cadavre du mutant se dissout rapidement et se transforme en boue fétide puis s'évapore. Au bout de 10 minutes, il n'y a plus rien qui puisse confirmer son existence.

Le mutant n'est ni particulièrement dangereux ni malin, mais le fait qu'une telle créature puisse les attaquer dans Altdorf devrait alarmer les PJ. Ses derniers mots devraient aussi leur donner à réfléchir.

Aucun des membres du personnel des Lancettes Croisées n'appréciera trop d'être réveillé en pleine nuit. Ils l'apprécieront d'autant moins si les PJ affirment avoir été attaqués par un mutant : d'abord, où est le cadavre ? La garde, ou d'autres personnes, pourraient aussi être alertées, mais leur réaction à l'histoire des PJ sera la même. Visiblement, les PJ sont tombés du lit et se sont blessés sur une arme imprudemment rangée...

Une Autre Surprise

Après toute cette agitation, les PJ devraient vouloir prendre un peu de repos avant ce qui pourrait être un grand jour.

Au cours de ce qui reste de la nuit, l'un des PJ est visité par un rêve bien étrange. Ce sera de préférence un clerc d'Ulric ou de Sigmar, ou au moins un fidèle convaincu d'un autre dieu. Dans le rêve, le PJ est projeté dans un puits sombre et profond où il a l'impression d'être écartelé. Quand il pense mourir, une lueur brillante étincelle au bout du puits. Le PJ tient quelque chose de dur et de lourd et les paumes de ses mains picotent et sont humides. Il se réveille brutalement avec cette sensation.

A ce moment, ses deux paumes portent des marques. Montrez au joueur le *Document 2*. Avec un Test d'**Int** réussi (+40% pour un clerc de Sigmar, +20% pour un fidèle de Sigmar ou un clerc d'une autre foi) le PJ reconnaîtra la comète à deux queues, un des symboles de Sigmar. Les stigmates disparaissent après environ cinq minutes.

Un Nouvel Empereur ?

Les PJ prennent leur petit déjeuner dans la salle principale des Lancettes Croisées. Personne ne mentionne le mutant et, si on leur en parle, Gunnar et ses employés sont déconcertés par toute l'affaire. Ils s'inquiètent que quelqu'un ait pu pénétrer dans l'auberge, ce qui ne s'est jamais produit jusque là, et ils aimeraient pouvoir penser que cela n'arrivera plus.

Après leur repas, les PJ sont censés rencontrer le Graf Boris et Ar-Ulric, puis les accompagner à la réunion des Electeurs Impériaux au Volkshalle. Les rues sont calmes et quelques boutiques sont ouvertes. Malgré le couvre-feu, les imprimeurs et les colleurs d'affiches d'Altdorf ont connu une nuit active. Des affiches grossièrement imprimées, portant toutes à peu près le même message, ont été placardées sur les murs, les volets, à l'extérieur des auberges et sur les statues. Même les Lancettes Croisées et l'Impérial en ont eu leur quota. Ici et là, elles ont été arrachées et barbouillées. Donnez aux joueurs le *Document 3*.

Les autres affiches sont semblables ; l'une d'elles demande la revanche sur les meurtriers de l'Empereur. Elle ne précise pas qui sont ces "meurtriers", mais donne bien l'impression qu'il s'agit des fidèles d'Ulric.

A l'Impérial

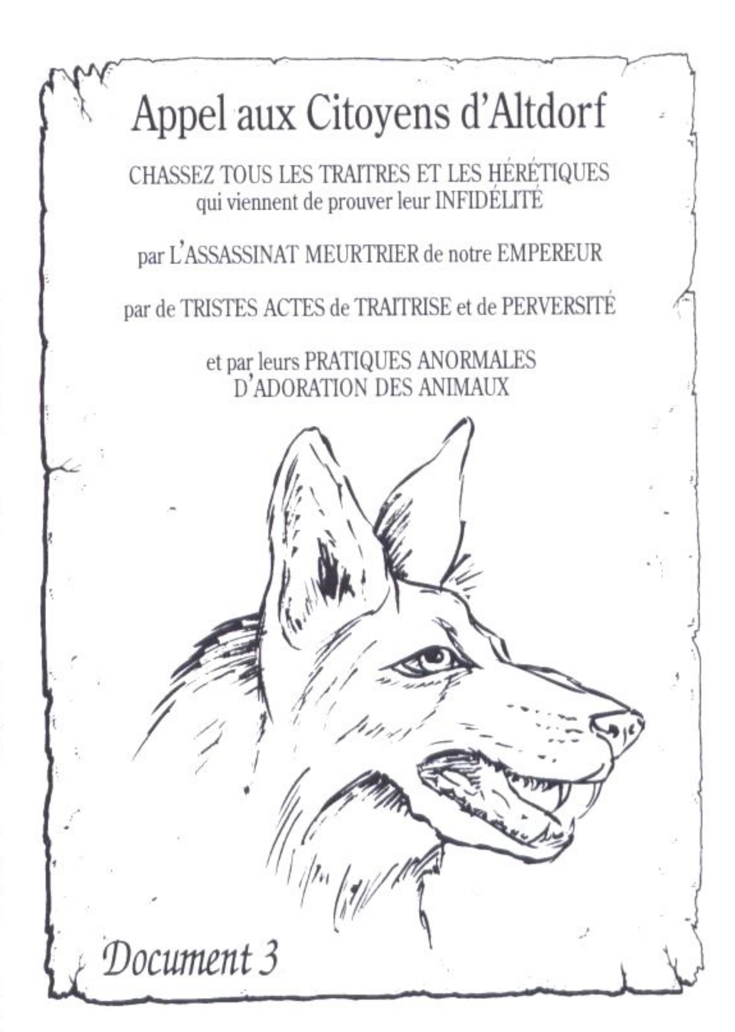
A l'Impérial, les Chevaliers Panthère demandent aux PJ d'attendre au rez-de-chaussée. Le Graf n'est pas encore prêt à partir, comme le prouve le nombre prodigieux de plateaux chargés de petits déjeuners portés à l'étage. Un autre Chevalier a aujourd'hui la charge de goûter la nourriture.

Au bout d'une heure, un homme portant un manteau à capuche, flanqué de deux personnes, descend l'escalier et sort par une entrée latérale. Chaque PJ peut tenter un Test d'**Int** (+40 pour les clercs de Sigmar, +20 pour les autres fidèles de Sigmar) pour reconnaître l'Archi-Lector Kaslain, venu rencontrer secrètement le Graf et Ar-Ulric.

Les PJ sont alors convoqués auprès des deux hommes. Le Graf est toujours en train de manger. Il semble animé, même plutôt jovial — la perspective des luttes politiques lui convient très bien ! Ar-Ulric est sinistre et calme. Tous deux se montrent courtois et polis. Le Graf Boris explique aux PJ qu'ils vont l'accompagner jusqu'au Volkshalle où ils devront rester calmes et attentifs. Après la réunion, il les retrouvera avec Ar-Ulric, pour un problème important. Cela dit, le Graf se replonge dans les plaisirs de la table.

Si les PJ posent des questions sur Kaslain ou sur l'homme à la capuche, il leur sera répondu de tenir leur langue, au moins pour le moment. Le Graf Boris aura un petit sourire et tapotera l'aile de son nez avec un air de conspiration. Si l'attaque du mutant est mentionnée, le Graf se moquera d'eux, à moins qu'ils n'aient une preuve, comme une blessure. Même ainsi, il plaisantera en disant que le PJ blessé a trop bu et qu'il est tombé du lit. Ar-Ulric sera, quant à lui, convaincu que les PJ disent la vérité et demandera des détails précis. Mis au courant des derniers mots du mutant, il pâlira et le Graf lui-même cessera de tourner l'incident en dérision. Le PJ qui a fait le rêve et s'est réveillé avec les marques (voir *Une Autre Surprise*) amènera chez Ar-Ulric un air sceptique s'il les mentionne. Il est en fait très intéressé par ces marques, comme peut le réaliser tout PJ réussissant un Test de **Soc**.

A la fin de la discussion avec le Graf Boris et Ar-Ulric, il est temps de partir pour le Volkshalle. Les PJ peuvent choisir entre faire le trajet à cheval avec un détachement de Chevaliers Panthère ou voyager confortablement dans une des voitures du Graf.



Rester aux Lancettes Croisées

Les PJ peuvent décider d'attendre aux Lancettes Croisées. Dans ce cas, rien ne se produit pendant deux heures. Puis, ayant perdu patience, le Graf Boris envoie un escadron de huit Chevaliers Panthère à cheval chercher les PJ.

Avec une politesse soigneusement exagérée, les Chevaliers demandent aux PJ de les accompagner au Volkshalle. On ne leur propose pas de faire le trajet à cheval. Si vous le souhaitez, quelques gamins débraillés qui traînent dans la rue peuvent leur crier des insultes, croyant à tort que les PJ sont en état d'arrestation. Pour améliorer encore les choses, les remarques des enfants font sourire les Chevaliers.

Le Graf Boris est toujours énervé lorsque les PJ arrivent, mais il a retrouvé son sang-froid. Leurs éventuelles excuses ne l'intéressent pas.

Se Rendre au Volkshalle

Les PJ peuvent se rendre directement au Volkshalle, où ils voient des Chevaliers Panthère sur les marches y menant. Ils arrivent à temps pour voir le dernier des Chevaliers se retourner et entrer.

Mais il ne leur est pas possible de franchir le cordon établi par la Garde d'Altdorf et par la Garde Impériale. Ils peuvent protester auprès des gardes et dire qu'ils font partie de l'entourage du Graf Boris, mais cela produit, au mieux, des regards sceptiques et, au pire, une risée marquée. Ils sont traités comme des curieux, et audacieux en plus. Toute demande pour aller chercher un des Chevaliers sera ignorée.

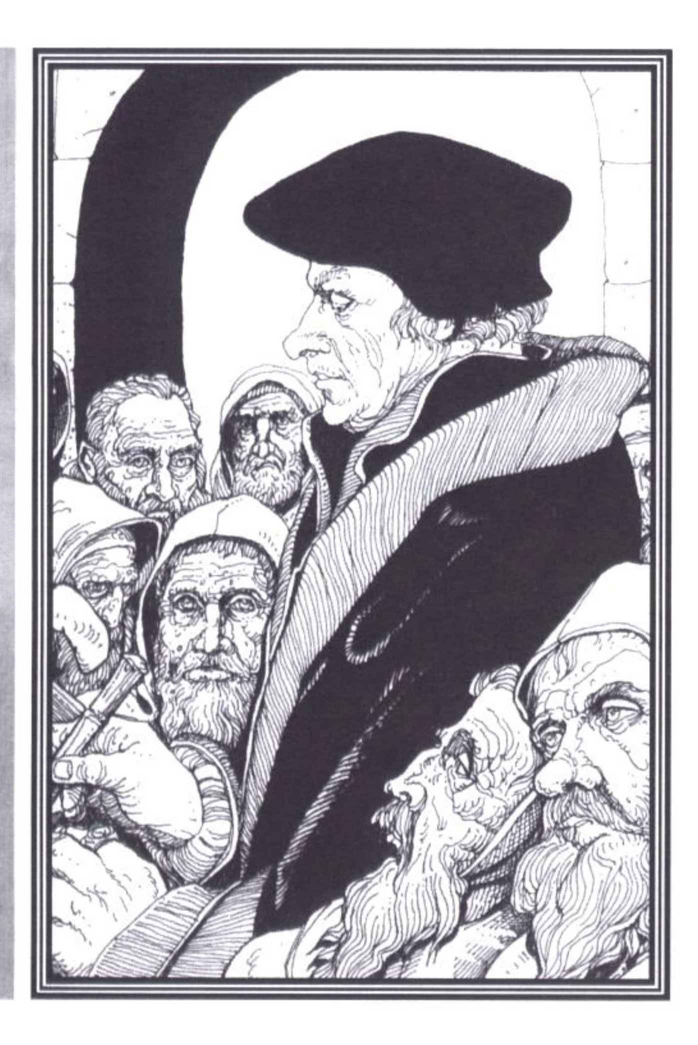
S'ils insistent, les gardes commenceront à perdre leur calme. Mais avant que la situation tourne au drame, un clerc mineur de Sigmar aborde un des gardes. Les PJ ne l'ont jamais rencontré, mais malgré cela il se porte garant d'eux. Le garde leur fait franchir le cordon de sécurité et les amène dans le Volkshalle. Sa bonne action accomplie, le clerc salue les PJ et reprend sa place dans la suite de l'Archi-Lector Kaslain ! Alors que celui-ci pénètre dans la salle, il salue les PJ de la tête — cela devrait les surprendre, car ils n'ont eu précédemment aucun contact avec cette personne.

Lorsque les PJ ont atteint leurs sièges, le Graf Boris les ignore totalement.

Entrer dans le Volkshalle

Toute personne, même un PJ, qui entre dans le Volkshalle est fouillée. Cet examen est superficiel et n'est pas trop soigné. Il n'y a que 30% de chances pour qu'une petite arme cachée (comme une dague) soit découverte.

Quel que soit le résultat de la fouille, chacun est autorisé à garder une arme simple, comme une épée. Désarmer chacun serait faire affront à leur honneur, mais les autres armes, comme les armes à feu et les armes de distance, sont retenues par les gardes. Les PJ sont assurés qu'ils les récupéreront après la réunion.



Dans le Volkshalle

A l'intérieur du Volkshalle, les Electeurs sont installés autour d'une grande table circulaire au milieu de la salle. Juste derrière chacun d'eux est assise sa personne de confiance, sur un siège dont la forme rappelle un banc d'église. Les PJ sont dirigés vers les sièges du premier rang des travées placées derrière le Graf Boris. Quelques Chevaliers Panthère grognent contre ce favoritisme. La *Carte 5* indique l'organisation des sièges dans le Volkshalle.

La salle semble frémir d'impatience. Des scribes transmettent des notes d'un Electeur à l'autre, et l'air bourdonne des conversations chuchotées. Pieter Grunnenthal est installé dans un des sièges situés derrière la Comtesse Emmanuelle von Liebewitz. Si les PJ l'ont sauvé, il les saluera gaiement.

La salle devient silencieuse lorsque le Grand Théogone surgit de l'oratoire sigmarite flanquant le Volkshalle. Il marche lentement jusqu'au lutrin placé à côté du trône.

« Electeurs Impériaux... Nous sommes réunis ici pour débattre de deux problèmes. D'abord, il nous faut de toute urgence élire un nouvel Empereur. Ensuite, nous devons découvrir qui sont vraiment les meurtriers du malheureux défunt, l'Empereur Karl-Franz. » Yorri fait le tour de la salle du regard, s'attardant un instant sur les Electeurs Ulricains. Il est facile de deviner sur qui il porte le blâme.

Les trompettes retentissent à l'extérieur et un héraut s'avance et annonce : *« Sa Grandeur Impériale, le Prince Héritier Wolfgang de Holswig-Schliestein, héritier du défunt Empereur Karl-Franz, qu'il repose en paix. »* Avant qu'il ait la moindre chance de finir son annonce, le Prince Héritier avance d'un pas rapide dans la salle. Dix Gardes Impériaux le suivent, resplendissants dans leurs plus beaux uniformes. Yorri s'incline bien bas et fait un pas de côté pour permettre au Prince de monter les deux marches menant au trône. Le Prince s'assied puis se tasse sur son siège, le menton posé sur un poing. Il semble terriblement s'ennuyer et ce avant même le début de la cérémonie. Il fait signe de la main à Yorri.

« Par l'autorité qui m'a été confiée, je demande que chaque Electeur annonce son vote concernant la succession impériale. » La voix de Yorri retentit dans toute la salle. *« Que tous ceux présents témoignent que l'élection de l'Empereur est honnête et juste, qu'elle est le choix de son peuple. »*

Yorri s'arrête un instant et déroule un parchemin. *« Je tiens en main les dernières volontés de Karl-Franz I, Empereur. Une voix pour Wolfgang Holswig-Schliestein, Prince Héritier, donnée en sa faveur par le défunt Empereur Karl-Franz et inscrite sur ce document. »* Il transmet le parchemin à un greffier. *« Aucun autre candidat ne s'étant présenté, qu'en disent les Electeurs ? Acceptez-vous Wolfgang Holswig-Schliestein comme Empereur ? »*

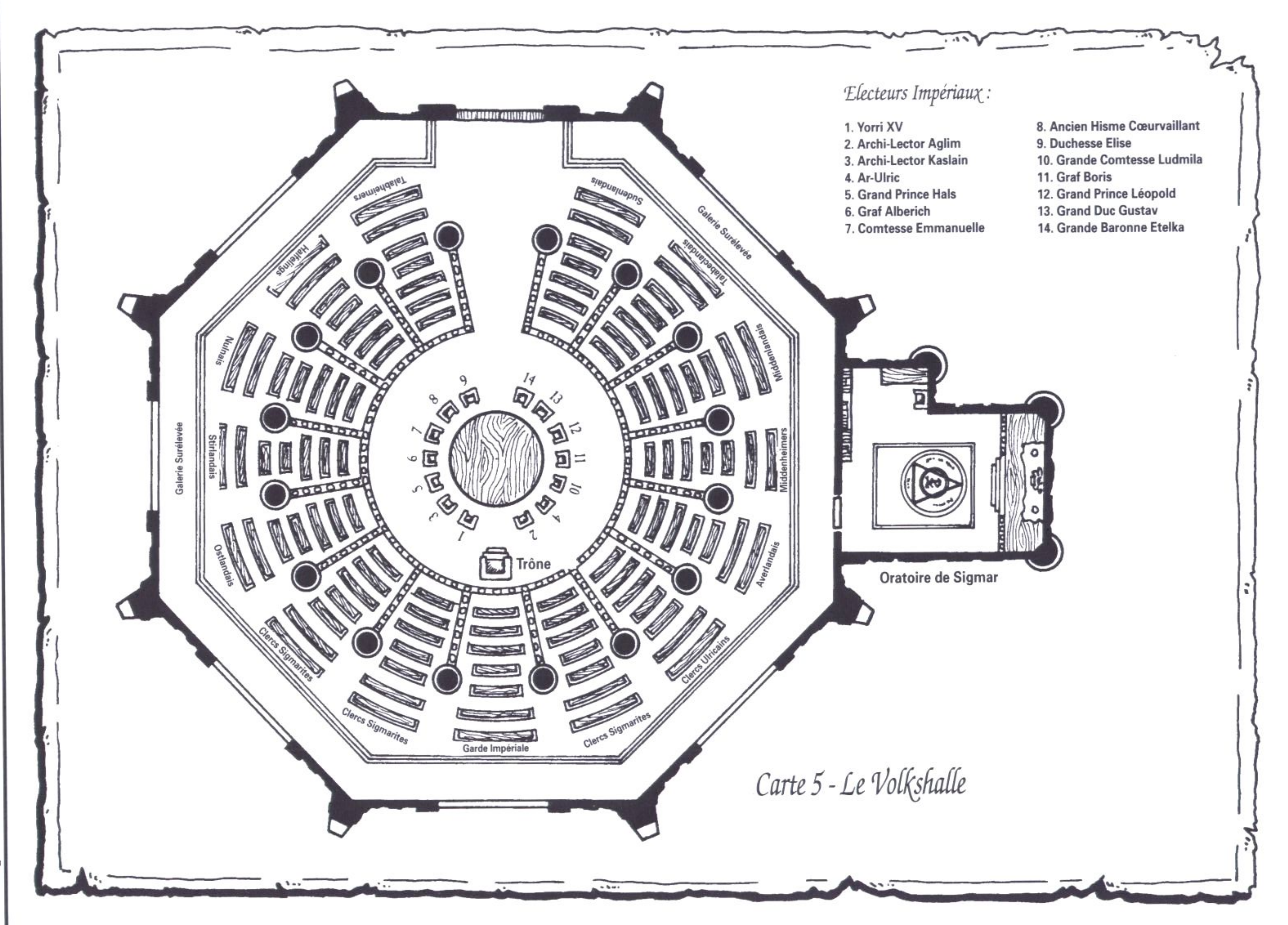
Yorri fait une nouvelle pause puis reprend : *« Pour Yorri, Grand Théogone de Sigmar, un "Oui". Longue Vie à l'Empereur Wolfgang, le deuxième du nom ! »* Wolfgang a deux voix. *« Que dites-vous, Aglim, Archi-Lector de Sigmar ? »*

Aglim se dresse et s'incline vers Wolfgang. *« Oui ! »* Trois voix pour Wolfgang.

« Que dites-vous, Kaslain, Archi-Lector de Sigmar ? »

« Oui ! » Le vote de Kaslain est prévisible. Quatre voix en faveur de Wolfgang. Celui-ci sourit et s'agite dans son siège.

Ar-Ulric se dresse pour voter, mais Yorri ne l'appelle pas. *« Que dites-vous, Hals von Tasseninck, Grand Prince d'Ostland ? »* Ar-Ulric se rassied lourdement et regarde le Graf Boris, l'air choqué. Les Electeurs Ulricains seront-ils autorisés à voter ?


Electeurs Impériaux :
1. Yorri XV
2. Archi-Lector Aglim
3. Archi-Lector Kaslain
4. Ar-Ulric
5. Grand Prince Hals
6. Graf Alberich
7. Comtesse Emmanuelle
8. Ancien Hisme Cœurvaillant
9. Duchesse Elise
10. Grande Comtesse Ludmila
11. Graf Boris
12. Grand Prince Léopold
13. Grand Duc Gustav
14. Grande Baronne Etelka
Talabheimers
Sudenlandais
Galerie Surélevée
Halfelings
Talabeclandais
Nulnais
Middenlandais
Galerie Surélevée
Stirlandais
Middenheimers
Trône
Ostlandais
Averlandais
Oratoire de Sigmar
Clercs Sigmarites
Clercs Ulricains
Clercs Sigmarites
Garde Impériale
Clercs Sigmarites
Carte 5 - Le Volkshalle

« Oui ! » Quelques murmures se répandent alors que le Grand Prince Hals donne une cinquième voix à Wolfgang. Yorri s'avance d'un pas, et les murmures se poursuivent. Il regarde vers Alberich Haupt-Anderssen puis se tourne. Son nouveau choix d'Electeur est aussi une surprise.

« Que dites-vous, Boris Todbringer, Graf de Middenheim ? »
Le Graf Boris se lève lentement et regarde les autres Electeurs. Il s'appuie sur la table, les mains à plat sur la surface patinée. Sa voix est sereine. *« Non. »*

« Je vous le redemande, que dites-vous ? » Yorri n'aime pas cette réponse.

« Non. » Le Graf Boris se redresse. Un brouhaha remplit la salle. *« Non. Je ne voterai pas en sa faveur. »*

Yorri semble dérouté par la rupture avec le protocole admis. L'Election Impériale ne devait être qu'une formalité, une formalité nécessaire, mais sans plus. Il commence à patauger, ne sachant pas quoi faire maintenant et le Prince Héritier se dresse. Le Graf Boris ne se repent pas et répète son vote. *« Non. »*

« NON ! » Le cri du Prince Héritier transperce les murmures et les chuchotements. Il quitte le trône et s'avance vers le Graf Boris. Des larmes coulent sur son visage. *« Mais vous avez tous* ***promis****... »* Sa voix est presque pleurnicharde.

Le Graf Boris regarde le Prince Héritier avec pitié et mépris et secoue la tête. *« Non. »*

« S'il vous plaît... » Wolfgang tombe à genoux devant le Graf Boris et saisit sa main. Le silence est total. *« Je veux être Empereur ! Vous deviez tous dire que je peux être Empereur ! Yorri m'avait* ***promis*** *que tout le monde dirait oui... »*

Le Graf Boris en a visiblement assez entendu. Il retire la main que Wolfgang tient toujours et, accidentellement, heurte le visage du Prince Héritier. Ce n'est pas vraiment un coup de colère, mais avant que le Graf Boris ait pu s'excuser, la figure de Wolfgang se déforme sous la rage. L'assemblée sursaute et crie, partiellement horrifiée par le coup mais surtout par ce qui arrive au Prince Héritier.

Wolfgang tape du poing sur le sol, fou de colère. En même temps, tout son corps subit une terrible transformation. Ses yeux se retrouvent à plus de 30 centimètres de sa tête, portés par des pédoncules. Ses doigts se tordent et se garnissent de griffes, et des ailes émergent de son dos. Alors qu'il hurle de colère, une longue langue noire émerge de sa bouche et sonde l'air à la manière d'un gros serpent. En un clin d'œil, le Prince Héritier s'est transformé en un hideux mutant !

Au même instant, Wolfgang frappe le Graf Boris. Ses griffes s'enfoncent dans le torse du vieil homme. Sa langue le cingle et le Graf Boris tombe à la renverse, le visage et le cou réduits en lambeaux sanglants. Son corps a un dernier sursaut quand Wolfgang le frappe à nouveau. Puis, se dressant au-dessus de sa victime, Wolfgang cherche de nouvelles proies.

Le Mutant Attaque

Les PJ ne peuvent rien faire pour sauver le Graf Boris. S'ils font le moindre geste pour quitter leur siège avant que Wolfgang révèle sa véritable nature, les Chevaliers Panthère de la suite du Graf leur ordonneront de se rasseoir. Comment osent-ils s'en mêler ! Pour qui se prennent-ils ? Ne réalisent-ils pas qu'il s'agit d'une réunion des Electeurs Impériaux ?

Après la transformation de Wolfgang, le respect strict du protocole passe au dernier plan. Dans toute la salle, les Electeurs se bousculent pour se protéger comme ils le peuvent. Tout le monde crie, sans grand résultat. Personne ne semble vouloir attaquer Wolfgang qui se dresse toujours au-dessus du cadavre du Graf Boris. Yorri, Aglim et Kaslain sont trop abasourdis par les événements pour être d'un secours quelconque. Yorri s'effondre sur les marches, la tête entre les mains. La Garde Impériale se rassemble autour de lui, montrant peu d'entrain pour attaquer le Prince Héritier, même si c'est un mutant.

Cette situation ne dure que quelques instants, puis Wolfgang se charge de régler le problème. Il bondit en l'air, se dirigeant vers les cibles les plus proches, en l'occurrence l'entourage du Graf Boris et les PJ qui sont aux premières loges.

Chaque PJ doit faire un Test d'**I** avant que le mutant se décide d'attaquer. En cas de réussite, le PJ peut accomplir une action avant d'être rejoint par le mutant ; par exemple, incanter un sort de *Zone de Fermeté*. Les sorts comme *Boule de Feu* ou *Eclair* sont à proscrire dans le Volkshalle car ils dévasteraient aussi les Electeurs et leurs suites. Vous devrez peut-être rappeler aux PJ que le massacre des représentants les plus importants de l'aristocratie de L'Empire ne fait pas partie de leur choix d'action. Le mutant Wolfgang attaque après que les PJ ont eu une chance d'agir. Il atterrit au milieu d'eux et frappe au hasard jusqu'à ce qu'il en blesse un. Il se concentre alors sur celui-là et se remet à cingler au hasard s'il tue sa victime.

Après 1D3+3 rounds, les Chevaliers Panthère se joindront aux PJ. Un maximum de six personnes peuvent combattre Wolfgang au corps à corps et le nombre de Chevaliers qui peuvent prendre part activement à la lutte est limité. Si nécessaire, 25 Chevaliers peuvent intervenir. Lorsqu'ils sont certains de la mort du Graf, les Chevaliers Panthère ne sont pas sujets à la *Peur* car le décès de leur maître les a rendus furieux.

Après la Mort de Wolfgang

Une fois Wolfgang abattu, un lourd silence s'installe dans le Volkshalle. Le seul bruit vient des lamentations d'un des Chevaliers Panthère, qui pleure sur le cadavre du Graf gisant dans ses bras.

Les PJ et les Chevaliers Panthère entourent encore le corps du mutant lorsque le vacarme commence. Chaque personne présente crie de colère. La plupart des Ulricains — ses clercs, les Middenlandais, les Talabeclandais et les Nordlandais — accusent ouvertement les Sigmarites de toutes sortes de complots : *« Les Sigmarites voulaient un Empereur mutant ! » « Amateurs de mutants assassins ! » « Les Sigmarites aiment les mutants ! » « Les Sigmarites ont assassiné Todbringer ! »* Le Grand Théogone et les Archi-Lectors ont judicieusement disparu, entraînés à l'abri par leurs propres gardes, et cela est considéré comme la preuve de leur culpabilité. La nature précise de cette culpabilité n'est pas très claire, mais quelqu'un doit être tenu pour responsable du meurtre de l'Empereur et de la quasi-élection d'un mutant.

Les Chevaliers Panthère se rassemblent autour des PJ et d'Ar-Ulric. L'un d'eux porte le corps du Graf. En faisant bloc, ils forcent leur passage jusqu'à la porte. Les PJ n'ont pas d'autre choix que de les suivre. Si l'un d'eux ne le fait pas, il doit réussir un Test de *Force* pour ne pas être renversé, ce qui lui ferait encaisser 2D6 Points de Dommage de **F** 2 à cause des piétinements. C'est d'ailleurs le sort réservé à plusieurs personnes qui se trouvent sur le trajet des Chevaliers Panthère.

Dans la salle, derrière les Chevaliers, des gens meurent. Une bataille rangée s'est déclarée entre les Stirlandais et la délégation du Talabecland. Un des Chevaliers Panthère s'effondre, blessé, pour s'être placé sur le trajet d'une dague destinée à Ar-Ulric.

Le groupe parvient enfin à quitter le Volkshalle. Ar-Ulric leur demande s'ils voient un inconvénient à retourner à l'Impérial. Il ignorera toute autre suggestion, considérant qu'elle ne mérite pas qu'on s'y attarde.

De Retour à l'Impérial

Les Chevaliers entraînent rapidement Ar-Ulric et les PJ vers l'Impérial. Plusieurs citadins sont bousculés sans avertissement ni excuses. Les nouvelles de la bagarre dans le Volkshalle se répandent dans les rues et on peut entendre des cris de *« Les Sigmarites aiment les mutants ! » « Guerre ! » « Mort aux adorateurs des mutants ! »*

A l'Impérial, le corps du Graf est déposé sur une table dans l'entrée. Un des Chevaliers tente de nettoyer ce qui reste de son visage pour lui donner une allure plus présentable — pratiquement en vain. Ar-Ulric disparaît à l'étage avec deux Chevaliers Panthère afin de tenir ce qui ressemble beaucoup à un conseil de guerre. Les autres Chevaliers commencent à fermer les volets et à barricader les portes et demandent l'aide des PJ indemnes. Si certains sont blessés, un des Chevaliers viendra s'occuper d'eux. Il arrêtera les hémorragies, mais ne fera rien de plus.

Alors que les portes vont être fermées, des messagers du Grand Duc Gustav von Krieglitz du Talabecland arrivent. Avant d'être conduits auprès d'Ar-Ulric, les deux hommes transmettent deux informations : le Graf Alberich Haupt-Anderssen du Stirland a été gravement blessé, peut-être mortellement. Il a été frappé par un de "nos" Chevaliers (c'est-à-dire un Talabeclandais). Le Chancelier Maximillian Dachs d'Ostermark — qui accompagnait les Ostlandais — a été abattu par le Grand Duc lui-même (Gustav von Krieglitz du Talabecland). Les messagers ne sont pas affectés par ces disparitions et l'un d'eux décrit même l'acte de Gustav sur "le traite" Maximillian comme une *« superbe démonstration de maniement de l'épée. »*



Un Visiteur Très Important



Une demi-heure après leur arrivée, les messagers quittent l'Impérial, leur office accompli. Les PJ sont priés d'aller voir Ar-Ulric et sont escortés par un Chevalier. Ar-Ulric est seul ; il demande au Chevalier de les laisser et indique aux PJ où s'asseoir. Il ouvre alors une porte qui donne dans une autre pièce.

Une silhouette encapuchonnée se dresse dans l'ouverture. L'homme rejette sa capuche : c'est Kaslain, Archi-Lector du Culte de Sigmar. Si les PJ sont surpris par la tournure des événements, Ar-Ulric appréciera son effet théâtral. *« Puis-je vous présenter Kaslain, Archi-Lector du Culte de Sigmar ? »* Les PJ clercs et fidèles de Sigmar devraient faire preuve d'un très grand respect pour un de leurs plus importants chefs spirituels.

Ar-Ulric entame la discussion. *« Vous savez, bien sûr, que tout cela va nous mener à la guerre. Ils vont tous se battre — les premiers coups ont déjà été portés. Le Graf Boris est mort. Le Graf Alberich l'est peut-être aussi. Et L'Empire est sans Empereur... Ah, Boris avait raison. Il ne présageait rien de bon de cette réunion avec Karl-Franz, et Wolfgang... un mutant ! »*

« Mais pas du fait de Sigmar, » répond Kaslain.

« Bien sûr que non. Il n'était pas plus sigmarite que toute autre obscénité produite par le Chaos. Mais il y en a tant qui vont penser autrement, et qui blâmeront le Culte de Sigmar. J'ai déjà reçu un message qui va dans ce sens ! Et maintenant les Electeurs quittent la ville. Ils retournent chez eux pour lever des armées. Et nous ne pouvons rien faire ! Si je m'exprime, je risque de perdre le peu de contrôle que j'ai sur les fidèles d'Ulric. Yorri et Aglim se retourneront contre Kaslain s'il parle. Et si nous nous taisons, ils seront nombreux à périr dans une guerre inutile. — L'horreur d'Ar-Ulric face à ce dilemme est évidente. —*Je ne peux croire que le Seigneur Ulric et Sigmar veulent la guerre... »*

Kaslain l'interrompt. *« Wolfgang servait le Chaos. C'est de ce côté que nous devons porter nos accusations. Au moins il est mort, mais songer qu'il — que ça — a failli devenir Empereur ! Mais le temps presse. Le Graf Boris, Ar-Ulric et moi-même avions discuté pendant de longues heures. Nous avions songé à différents plans, mais, à la fin, nous avons réalisé qu'à temps désespérés correspondent des mesures désespérées.* — Il se tourne vers les PJ et dit d'une voix tranquille — *Nous voulons que vous retrouviez le Marteau de Sigmar. »*

Les Raisons

Les deux clercs regardent les PJ, attendant tranquillement leur réaction à cette requête pour le moins étonnante. Après tout, ils viennent de leur demander de partir en quête d'une arme utilisée par un être mythique ! La question la plus évidente est "pourquoi nous ?" Kaslain et Ar-Ulric disposent de plusieurs arguments pour les convaincre de retrouver *Ghal-maraz*, le Marteau de Sigmar.

« Vous avez prêté le serment des Chevaliers Panthère, — répond Ar-Ulric. — *Nous pouvons vous ordonner d'entreprendre ce périple, mais je ne crois pas que nous devrons recourir à cette extrémité. Au-delà des ordres et des serments, le Graf était votre ami. Il voulait que vous accomplissiez cette tâche. Pourriez-vous ne pas honorer sa mémoire ?*

« De plus, des signes ont montré que c'est votre destinée. C'est vous que Wolfgang a attaqués dans la salle, et non pas d'autres personnes. Wolfgang vous a remarqués. Il devait avoir des raisons pour agir ainsi ! » Kaslain est presque suppliant.

Si Ar-Ulric est au courant de la visite du mutant aux Lancettes Croisées, ou de tout rêve, présage ou augure (particulièrement le rêve présenté dans *Une Autre Surprise*), il ajoutera : *« Et le mutant des Lancettes Croisées ? Et ce rêve ? Vous* — il désigne le PJ concerné — *avez porté la marque de Sigmar sur vos mains lorsque vous vous êtes réveillé ! »*

Si les PJ décident de laisser L'Empire s'écrouler, Ar-Ulric et Kaslain tenteront une ultime manœuvre. *« Nous n'avions pas réalisé que nous avions affaire à des couards... »* Si cela échoue aussi, vous pouvez supprimer tous les Points de Destin des PJ. En effet, ils viennent de traiter avec mépris les représentants d'Ulric et de Sigmar.

Sur les Traces de Sigmar

La prochaine question pourrait bien être : « Où allons-nous chercher ? »

Kaslain prend la parole. *« Le dernier endroit que Sigmar a foulé de son pied se trouve dans les Montagnes Noires, un endroit nommé*

Karak-Kadal. — Il sort un morceau de papier de sous sa robe. — *J'ai fait cette copie à partir d'une des cartes les plus anciennes de la bibliothèque de Yorri. J'ai dû me dépêcher mais elle est pour l'essentiel exacte. Le Grand Théogone n'est resté absent qu'un moment.* » Donnez aux joueurs le *Document 4.*

« *Une grande part de ce qui a trait à Sigmar relève de la légende,* — Ar-Ulric poursuit. Kaslain fronce les sourcils à la critique que cela implique, mais Ar-Ulric continue. — *Mais j'ai mes propres raisons de croire que vous devez commencer vos recherches en cet endroit. Vous y trouverez un signe, ou peut-être un serviteur, de Sigmar. Cela je le sais. Trouvez-le et vous finirez par découvrir le Marteau de Sigmar.* »

Les PJ peuvent leur demander pourquoi tous deux sont si sûrs de cette information. Ar-Ulric soupire et semble contrarié, puis il dit : « *J'ai aussi eu des visions, des rêves. J'ai vu Karak-Kadal et le Marteau de Sigmar dans ma vision. C'était vraiment une vision authentique, ce qui est perturbant. Pourquoi ferais-je, moi, un clerc — le clerc — d'Ulric, un rêve sur une relique de Sigmar ?* »

« *Et pourquoi le chef du Culte d'Ulric voudrait-il aider Sigmar ?* » Kaslain pose sa question avec une trace de malice.

« *C'est vrai. Les pensées des troubles actuels pèsent lourd dans mon esprit.* »

« *Moi aussi, j'ai eu des visions,* — ajoute Kaslain. — *Un loup blanc est venu à moi, un marteau dans la gueule. Je me suis penché pour le prendre et le loup a volontairement déposé sa charge entre mes mains. Je ne me suis pas fié à mon rêve avant d'avoir parlé à Ar-Ulric. Mais maintenant je comprends mon rêve, ainsi que celui d'Ar-Ulric. Le Marteau de Sigmar, Ghal-maraz, pourra être retrouvé avec l'aide d'Ulric et m'être remis, comme représentant de Sigmar. Et si le Loup et le Marteau travaillent ensemble, L'Empire peut être reconstruit !* — La voix se remplit d'optimisme, mais il revient sur terre. — *Nous pouvons vous donner quelques espoirs et quelques aides dans votre recherche. D'abord, nous seuls savons ce que vous entreprenez. Le secret et la furtivité sont les armes qui feront triompher la paix. Aussi bien au sein de ces bons Sigmarites que des Ulricains, certains considéreront que nous nous plongeons dans l'hérésie.* »

« *Et ils auront peut-être raison,* » dit Ar-Ulric, sur un ton à demi sérieux.

Kaslain repousse cette suggestion. « *Ce n'est pas une hérésie que d'utiliser le Marteau de Sigmar pour sauver L'Empire de Sigmar. Mais nous ne débattons pas de ce sujet.* — Il se retourne vers les PJ. — *Vous avez un peu de temps, mais pas trop. Le voyage vers Karak-Kadal est long, tout comme le temps nécessaire pour lever des armées. Les premiers coups d'une guerre civile ont peut-être été déjà portés, mais ses premières batailles se feront dans des semaines. Avec de la chance, vous reviendrez avant que trop de sang ait coulé.*

« *Et il y a mon bateau, la Comète, qui est à quai. Les préparatifs sont en cours, alors même que nous parlons. Le capitaine, Adolph Rinner, est un brave homme, mais il ne connaît pas vos objectifs réels. Il vaut peut-être mieux qu'il ne les sache jamais. Rinner et sa Comète vous emmèneront sur le Haut Reik, à Hochsleben, pour la première partie de votre voyage.* »

Et en ce qui concerne Kaslain et Ar-Ulric ?

« *J'attendrai à Altdorf le retour de Ghal-maraz !* — répond Kaslain. — *Je dois connaître les avis de Yorri sur ce qui s'est produit. Alors je pourrai peut-être réduire ses excès. Aglim le suivra dans n'importe quelle direction, j'en ai bien peur.* »

Ar-Ulric n'a pas l'intention de rester dans cette ville. « *Je ne peux pas me forcer à rester plus longtemps que nécessaire. Le Graf Boris doit être ramené à Middenheim pour y être convenablement enterré. Puis je proposerai mes services comme conseiller auprès du Baron Heinrich. Mais j'attendrai aussi le retour du Marteau de Sigmar…* »

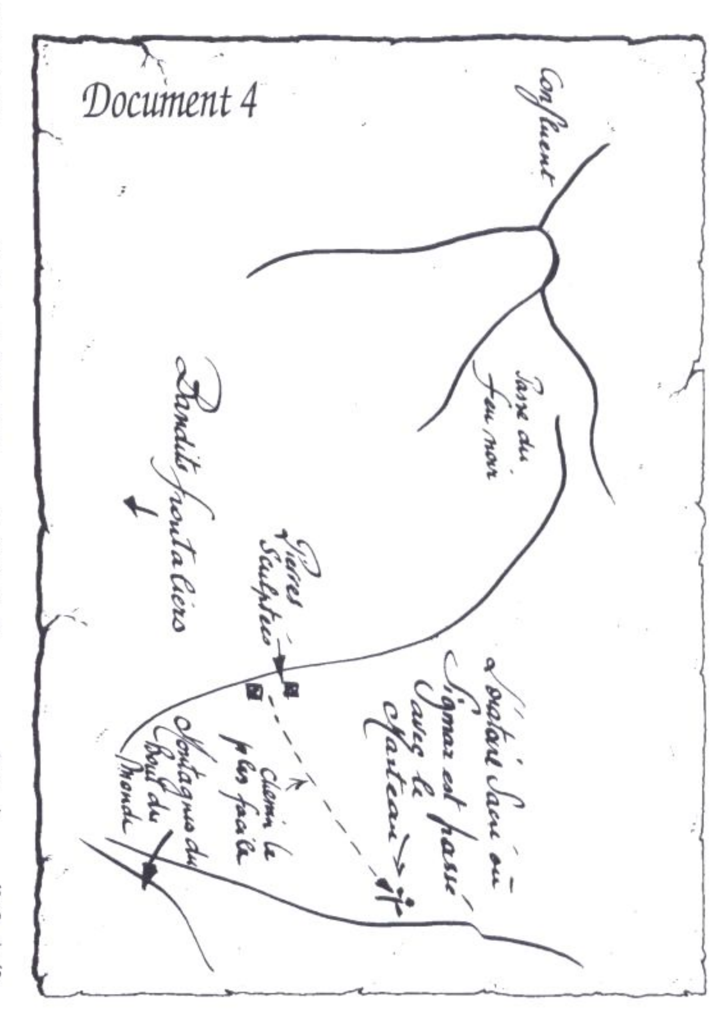
Après la Réunion

L'entrevue avec Kaslain et Ar-Ulric arrive à son terme lorsque quelqu'un frappe respectueusement à la porte. Kaslain disparaît immédiatement dans les appartements d'Ar-Ulric. Un Chevalier Panthère entre dans la pièce et murmure à l'oreille d'Ar-Ulric.

Celui-ci se tourne vers les PJ. « *Il n'y a pas de meilleur temps que le présent. Vos affaires ont été empaquetées et sont déjà à bord.* » Ar-Ulric lève la main. « *Qu'Ulric bénisse cette entreprise !* »

Le Chevalier raccompagne les PJ au rez-de-chaussée de l'Impérial. Une voiture (le conducteur est un Chevalier Panthère vêtu d'un vieux manteau) les attend devant l'hôtel et les PJ doivent grimper dedans précipitamment. Alors que le véhicule s'éloigne, un ou deux Chevaliers les saluent de façon hésitante.

Le trajet jusqu'aux docks est plutôt agité, entrecoupé de haltes intempestives. Le conducteur doit effectuer plusieurs détours pour éviter des bagarres et des émeutes. Des groupes de soldats maintiennent l'ordre dans certaines zones de la ville. Dans d'autres, les gens commencent à se barricader dans leurs maisons et leurs boutiques. Altdorf semble s'être divisée, presque par accident, en un certain nombre de petits états. La garde d'Altdorf, mal assurée de ses loyautés et de ses devoirs, n'a que peu quitté ses baraquements.

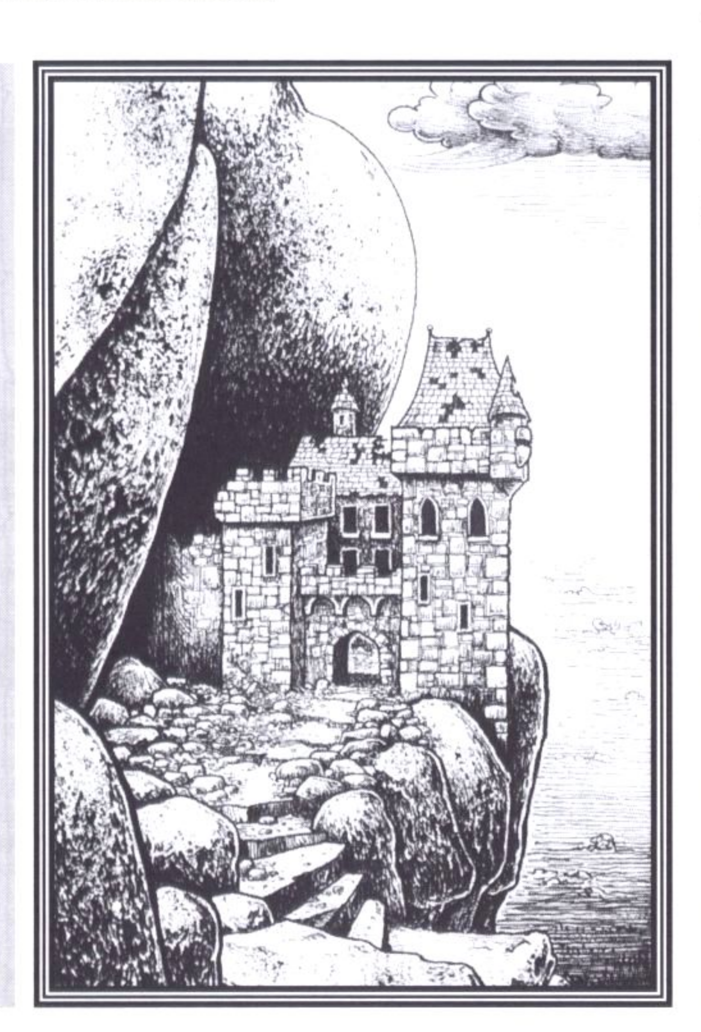


Vers le Bout du Monde

Cette partie de l'aventure emmène les aventuriers sur le Haut Reik, à bord d'une péniche qui se rend d'Altdorf à Hochsleben. En quittant le fleuve, ils doivent se diriger vers les avancées des Montagnes Noires à la recherche de Karak-Kadal, l'oratoire abandonné de Sigmar. Un indice trouvé dans cet oratoire conduira les aventuriers au cœur des forêts sauvages, où un clan secret d'Elfes est en grand danger. Pour les remercier de leur aide, les Elfes leur donneront de nouvelles indications qui les mèneront au lieu où repose le Marteau de Sigmar...

Le Voyage vers Karak-Kadal

Le voyage jusqu'à Karak-Kadal peut se diviser en deux temps : le voyage vers Hochsleben ; la marche dans la campagne, à travers la Passe du Feu Noir, pour découvrir Karak-Kadal proprement dit. Le paragraphe *Voyage sur le Fleuve* traite de la première partie du voyage, alors que *Hochsleben, La Passe du Feu Noir et Au-Delà* et *Karak-Kadal et l'Oratoire de Sigmar* concernent le voyage sur terre jusqu'à Karak-Kadal. Les *Cartes 6* et *7* montrent les zones traversées.



Les *Evénements sur le Fleuve* donnent des informations sur les cultistes du Chaos et les fanatiques religieux qui ont eu vent, d'une façon ou d'une autre, des intentions des PJ. Ces groupes de PNJ peuvent apparaître à n'importe quel moment du voyage fluvial ou à travers les Montagnes Noires. On peut trouver partout des gens qui, pour des raisons diverses, veulent voir échouer la quête pour le Marteau de Sigmar. Il n'est pas nécessaire d'utiliser tous les groupes, mais chacun peut servir pour menacer en permanence les chances de réussite des PJ.

Les cultistes et les fanatiques abandonneront leurs hostilités à partir de Karak-Kadal. Tous supposeront (à tort) que la quête est une réussite malgré tous leurs efforts. Ils ne devraient plus lancer d'attaque une fois que les PJ auront atteint et franchi Karak-Kadal.

Une fois sur la Comète, les PJ ne voudront sans doute pas perdre leur temps. Ils pourraient vouloir s'arrêter dans quelques villes en cours de route, pour entendre les nouvelles, rencontrer de vieux amis (éventuellement les Nains de Kazad-Slumbol à Grissenwald) et acheter du matériel. Cela donnera l'opportunité aux PNJ de porter des attaques réfléchies et conséquentes sur le bateau. Si vous possédez un exemplaire de **MSR**, vous pouvez aussi provoquer d'autres rencontres lors du voyage.

Voyage sur le Fleuve

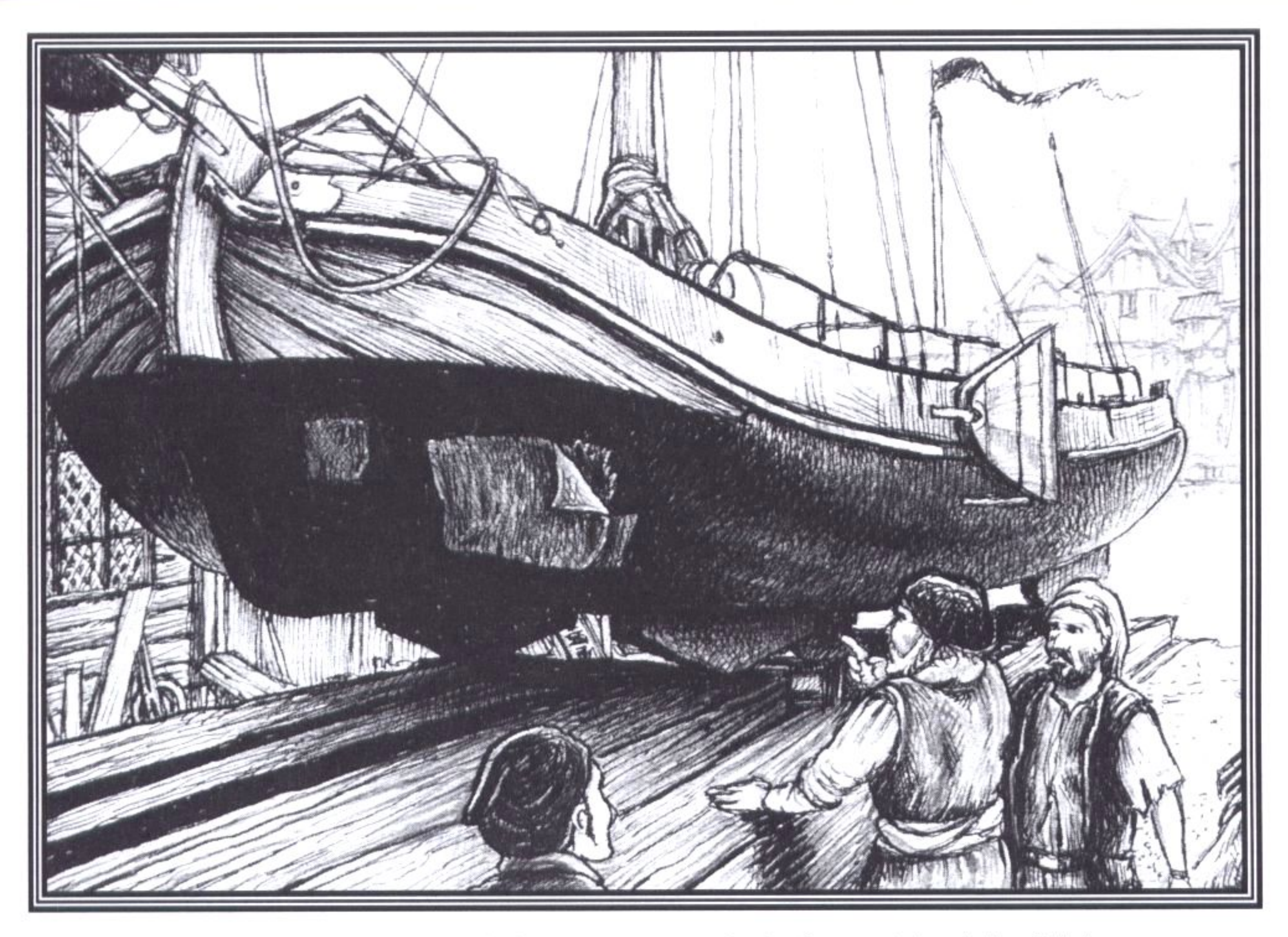
La Comète

Extérieurement, la Comète est une péniche ordinaire que rien ne distingue des douzaines d'autres embarcations qui vont et viennent sur le fleuve. Comme l'on pourrait s'y attendre pour la péniche personnelle de Kaslain, l'intérieur de la Comète est bien équipé et confortable. Elle possède aussi un garde-manger et une "cave" bien garnis.

Mais la péniche est devenue vraiment particulière à cause des enchantements lancés par Kaslain. Ils lui ont donné des qualités remarquables. Tout d'abord, elle ne peut pas s'échouer ou heurter la rive. Même dans les eaux les plus basses, elle trouvera un passage. Ensuite, sa vitesse est toujours constante, quelles que soient les conditions de navigation. Qu'elle remonte ou descende le courant, elle naviguera toujours à 5 km/h, de jour comme de nuit. Cette capacité la rend aussi très facile à barrer. Le navigateur n'a pas à craindre les changements de courant, car ils ne peuvent pas affecter le bateau. Cependant, ces enchantements ne l'empêchent pas de heurter d'autres navires et donc, pendant la nuit ou lorsque le temps est mauvais, la Comète reste à l'amarre comme tout autre bateau.

L'équipage a l'ordre d'amener les PJ à Hochsleben. Adolph Rinner est le capitaine, assisté par quatre personnes : Bruno Furst, Olaf Gross, Werner Sonnabend et Klaus Fassbinder. Rinner et son équipage sont aussi des sources d'informations sur le Haut Reik. Si les PJ pensent à les interroger, ils peuvent apprendre les renseignements fournis par le *Petit Guide Touristique du Reikland Austral*. Les détails sur ces PNJ figurent dans le chapitre *Profils*.

La Comète se déplace généralement pendant 12 à 16 heures par jour, selon la lumière et l'impression d'urgence de Rinner. A ce rythme, la



distance entre Altdorf et Hochsleben (environ 700 km) peut être parcourue en 9-10 jours. Les PJ ne pourraient pas faire mieux à cheval et ils n'ont aucune garantie de disposer de suffisamment de chevaux de rechange.

Tout l'équipement laissé aux Lancettes Croisées a été transporté sur la Comète. Les armes confisquées à l'entrée du Volkshalle ont aussi été récupérées par les Chevaliers Panthère et ont rejoint le reste.

Nouvelles du Fleuve

Les nouvelles voyagent vite dans L'Empire grâce aux sémaphores installés par le défunt Karl-Franz I. Les PJ apercevront les tours optiques, aux allures de moulin à vent, qui se transmettent des signaux pendant tout leur voyage sur le Haut Reik. Ces sémaphores permettront aux PJ de se tenir au courant des événements se déroulant dans L'Empire jusqu'à ce qu'ils dépassent Nuln. Cette ville représente la fin de la ligne ; les informations sont ensuite transmises par des courriers à cheval et par bateaux. Après Nuln, les PJ se déplaceront au moins aussi vite que les nouvelles, et ils n'apprendront plus grand-chose de neuf. Le système de sémaphore est plus amplement détaillé dans **MSR**.

Ces nouvelles peuvent être communiquées soit par les équipages des péniches qui redescendent le fleuve, soit en s'arrêtant dans une ville. Si les PJ font savoir qu'ils viennent d'Altdorf, ils subiront la curiosité des gens du cru. Bien évidemment, ceux-ci veulent savoir ce qui s'est passé, particulièrement de la bouche de personnes qui se trouvaient sur place ! Si les PJ sont assez stupides pour reconnaître avoir assisté à la fin de Wolfgang, les gens voudront leur faire dire toute l'histoire, éventuellement plusieurs fois avec la même audience. Les réactions à ces événements dépendent des sympathies locales (voir *Un Petit Guide Touristique du Reikland Austral).*

La plupart des gens savent que l'Empereur, le Prince Héritier et le Graf Boris sont morts, mais bien peu comprennent ou admettent que Wolfgang était un mutant. Les rumeurs et éléments d'informations qui suivent circulent librement le long du Haut Reik. Les rumeurs sont complétées de commentaires.

1. Les Chevaliers Talabec, un ordre dont personne n'a entendu parler jusqu'à présent, ont revendiqué les morts de plusieurs nobles de l'Ostland et de l'Ostermark. On prétend que le Grand Duc Gustav von Krieglitz nie qu'il cherche à gagner du temps pour arriver à rassembler l'armée du Talabecland.

2. Le Grand Marshall Bock a placé Altdorf sous la loi martiale, mais personne, encore moins Bock, ne semble savoir quoi faire ensuite. Les Electeurs se sont retirés sur leurs domaines sans avoir choisi de nouvel Empereur.

3. La Duchesse Emmanuelle von Liebewitz de Nuln semble être restée à Altdorf. Elle est bien connue pour n'avoir pas pris parti et elle peut avoir une grande influence sur le Grand Marshall Bock.

4. Personne ne sait ce que le Nordland, le Middenland et Middenheim comptent faire. L'opinion la plus répandue est qu'ils vont soutenir le Talabecland.

5. Le Graf Alberich Haupt-Anderssen est jeune et assez bête pour croire que la guerre est une aventure glorieuse. Les anciens griefs du Stirland contre le Talabecland sont suffisants pour lui ! On dit qu'il a reçu des Ostlandais avec force chaleur et affection.

6. Les répurgateurs sigmarites sont actifs dans le Stirland. Cependant ils ne se contentent pas de poursuivre les malfaisants. Ces démagogues récupèrent aussi de l'argent auprès des fidèles pour soutenir leur cause en Averland — et ils ne s'en cachent pas. De nombreux Averlandais suivent la Foi Antique, mais les activités des fidèles les plus militants de Sigmar sont préoccupantes.

7. Des gens se baladent en disant qu'ils ont de drôles de marques sur les mains, marques que Sigmar leur a données. Certains répurgateurs de Sigmar recherchent les hérétiques qui tiennent

de tels propos. Mieux vaut se tenir loin de ces répurgateurs, et en plus il ne fait pas bon les contrarier ! *Essentiellement vrai, et les PJ feraient bien de ne pas parler de leurs propres activités le long du Reik.*

8. « Le cousin de ma mère — *ou un oncle, un lointain neveu* — travaille au château. Il dit que les nobles font des orgies et qu'ils adorent — *le bavard regarde soupçonneusement autour de lui* — Slaanesh ! Là ! Qu'est-ce que vous en dites ? » *C'est une rumeur courante et proche de la trahison qui ne sera répétée que lorsque la personne aura avalé plusieurs verres de boisson forte.*

9. « La guerre c'est une chose, mais on va vers une époque difficile, retenez bien ce que je dis. Avant la mort de l'Empereur, mes vaches ont cessé de donner du lait, et maintenant ma femme fait de drôles de rêves. Ça ne lui arrive que lorsqu'il y a quelque chose qui se prépare. N'arrête pas de parler de ces drôles de lumières dans le ciel, mais j'peux pas dire qu'j'les ai vues moi-même... » *Ce genre de conversation, et d'autres du même style, peuvent être entendues dans les nombreuses auberges et tavernes qui bordent le fleuve. Beaucoup d'habitants de L'Empire sont troublés par des rêves étranges.*

10. J'ai entendu parler d'un vampire sur les docks ! La semaine dernière, on a découvert la jeune Mathilde, la pauvre, elle avait la gorge arrachée ! Elle était aussi blanche que la neige, et plus une goutte de sang dans les veines... C'est une grande rumeur à transmettre aux PJ dans toutes les villes où ils passent. Il vous suffit de modifier le nom de la victime à chaque fois. Au moment où les PJ atteignent le stade "Oh-Non-C'est-Encore-La-Rumeur-Du-Vampire", faites-les attaquer par un vampire lors de leur halte nocturne suivante. Les caractéristiques indiquées pour Graf Orlok, le Vampire de *La Vie Fluviale dans L'Empire* de **MSR** conviennent parfaitement.

Fournitures

La Comète est suffisamment approvisionnée en boisson et en nourriture pour la durée du voyage. Mais les PJ voudront très certainement acheter du matériel pour leur périple au-delà de Hochsleben. Les armes et les équipements courants peuvent être acquis dans n'importe quelle ville traversée au prix normal. Rinner sera contrarié de devoir s'arrêter pour leur permettre d'aller faire du "shopping", mais il acceptera de le faire dans les cités indiquées dans *Un Petit Guide Touristique du Reikland Austral*.

Les PJ ne découvriront pas grand-chose sur les conditions dans les Montagnes Noires jusqu'à leur arrivée à Hochsleben. Après tout, dans les autres villes, les gens n'ont pas besoin de s'en préoccuper. S'ils persistent à poser des questions sur les montagnes et la Passe du Feu Noir, ils pourraient bien éveiller des attentions fâcheuses.

Si vous le souhaitez, les PJ pourraient rencontrer le Vieux Gunther, un trappeur (pas besoin de profil). Entre deux verres, il leur parlera de ce qui les attend, c'est-à-dire qu'il leur conseillera de se procurer de solides vêtements et une bonne réserve de couvertures ou de fourrures. Il leur recommandera aussi le magasin de Stefan Flaschmann à Hochsleben, pour s'équiper. Le Vieux Gunther est plutôt bien disposé envers Stefan car celui-ci lui a donné une bouteille de cognac lors de son dernier passage dans la boutique.

Soins Médicaux

Durant le voyage sur le Reik, les PJ pourront avoir besoin d'un médecin ou d'un chirurgien. Ils auront été fort probablement attaqués par les cultistes ou les fanatiques religieux qui les pistent (voir *Evénements sur le Fleuve*, ci-dessous).

Si vous disposez de **MSR**, le Docteur Maximillian Schnippmesser de Kemperbad pourra traiter toutes les blessures des PJ. Hochsleben possède aussi son propre docteur (en quelque sorte), le Docteur Johann Schiller, connu de ses clients survivants comme "Schiller le Tueur". Si les PJ ont besoin de lui de toute urgence, ils le trouveront dans Hochsleben ou dans une ville en aval. Le chapitre *Profils* contient tous les éléments le concernant.

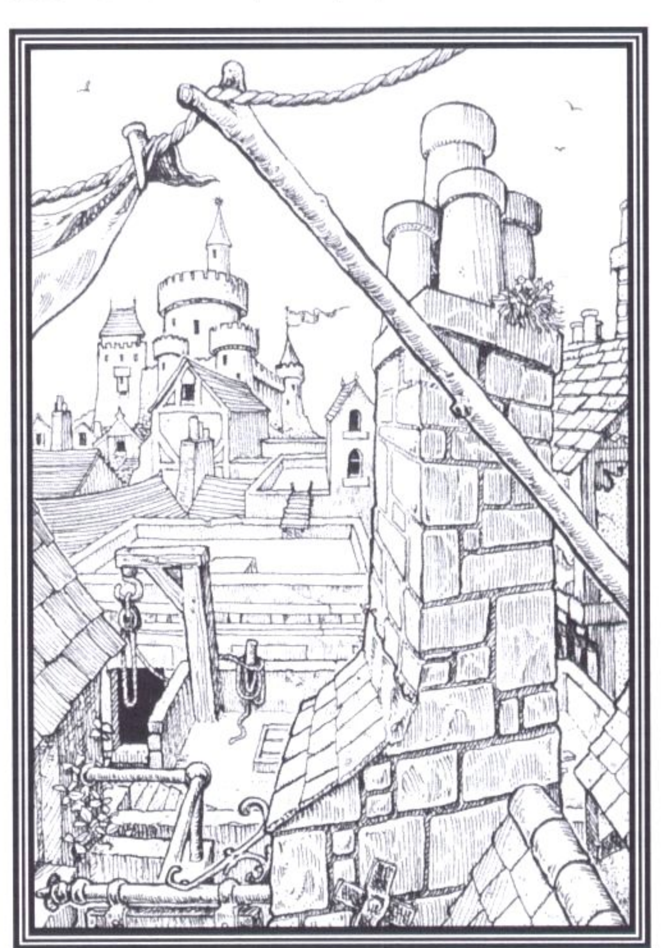
Temples et Oratoires

Les PJ peuvent vouloir s'arrêter dans un temple ou un oratoire d'Ulric ou de Sigmar en cours de route. Les deux dieux ne sont pas forcément représentés dans toutes les villes. La recherche d'un oratoire d'Ulric dans Wuppertal, par exemple, ne peut qu'amener des ennuis avec les autorités locales.

Vous pouvez laisser un PJ trouver un oratoire s'il le désire. Au mieux, il sera sous la responsabilité d'un clerc mineur. Les prières et les appels aux grâces ou aux guides n'auront que les chances minimales d'aboutir. Un appel réussi lui apprendra qu'il doit toujours, au cours d'un long et dangereux voyage, garder la foi. La faveur de Sigmar envers Ulric resplendira (si c'est applicable) sur ceux dont la foi ne vacillera pas. Ils n'obtiendront rien d'autre.

Un Petit Guide Touristique du Reikland Austral

Ce petit guide et le répertoire géographique du Reikland de **MSR** vous donnent toutes les informations nécessaires pour le voyage fluvial. Les PJ ont un objectif précis à atteindre et ils se rendront vite compte que chercher l'aventure dans les villes traversées ne les avancera pas dans leur quête. Pour leurs haltes, créez quelques tavernes au bord de l'eau,




Carte 6 - Le Sud de L'Empire
0
160
320
Km
N
Altdorf
R. Reik
Grunberg
R. Stir
Ubersreik
Kemperbad
Averswald
Stimmingen
Grissenwald
R. Grissen
Nuln
R. Aver
Averheim
Le Moot
Pfungzig
Schramleben
Sigmaringen
Le Lac Noir
Wissenburg
Pfeildorf
R. Soll
Wuppertal
Reik Supérieur
Loningbruck
Agbetten
Hochsleben
Passe du Feu Noir
Kadar-Khalizad
Montagnes Grises
Montagnes Noires
Les Montagnes du Bout-du-Monde
Les Principautés Frontalières
Le Golfe Noir

comme La Perche Heureuse, Au Frustre Marin (dirigé par un exilé kislevite), le Poisson et l'Hameçon, etc. Ils pourront toujours y entendre les dernières nouvelles.

Les PJ enrichiront leur connaissance des différentes villes grâce à Rinner et à son équipage. Rinner les avertira même des dangers d'appartenir au mauvais culte à Wuppertal, pourvu qu'on lui demande des renseignements sur l'endroit. Les marins seront certainement les sources d'information les plus accessibles, mais chacun aura son propre point de vue sur une ville. Par exemple, Klaus Fassbinder connaît à coup sûr les meilleures auberges, mais ne sait pas grand-chose de plus.

Kemperbad

Une ville prospère de 4000 habitants. Kemperbad est à la jonction des frontières entre le Stirland, le Reikland et le Talabecland, mais ses citoyens évitent de prendre parti. C'est un endroit cosmopolite et ses quais animés sont toujours grouillants de monde. Kemperbad produit aussi un cognac merveilleux. Voir **MSR** pour plus de renseignements.

Grissenwald

Avec ses 1500 habitants, Grissenwald fait partie du Wissenland (rattaché à Nuln). Elle est réputée pour sa construction navale et ses artisans. La ville est assez tranquille, même à l'heure actuelle, et les gens n'ont de fortes sympathies ni pour les Sigmarites, ni pour les Ulricains.

Si les PJ ont vécu l'aventure **MSR**, ils ont pu se lier avec les Nains de Kazid-Slumbol, un bidonville proche de Grissenwald. Ils pourraient vouloir parler avec eux de Karak-Kadal. Mais Kazid-Slumbol est désert ; le dernier Nain est parti quelques mois plus tôt. Personne ne sait où ils sont allés et, en fait, les gens sont plutôt contents que ces étrangers vivant en clan aient déguerpi, surtout si l'on considère tous les problèmes actuels de L'Empire...

Nuln

Nuln, cité indépendante, est la troisième plus grande ville de L'Empire. Elle est très riche et réputée pour ses vins et ses minerais (dans les terres environnantes). Elle abrite aussi l'Ecole Impériale d'Artillerie et une garnison de bonne taille. Pour le moment, les 12 500 habitants vivent sous la loi martiale ; le couvre-feu qui va du crépuscule à l'aurore est solidement maintenu.

Pfeildorf

Pfeildorf dépend terriblement des échanges commerciaux avec Nuln. La plupart des 800 Averlandais qui vivent là prétendent désespérément que rien ne va se produire qui pourrait ruiner leurs moyens d'existence. La ville garde un air de normalité extrême et toute forme de dispute publique (y compris les discussions qui n'ont rien à voir avec la crise du moment) est considérée, par tous, comme étant très dangereuse. Personne ne parle des mauvaises nouvelles en provenance de L'Empire.

Wuppertal

Réputée pour ses menuisiers, cette ville pittoresque comptant 1100 Averlandais est aussi connue pour être un bastion sigmarite. L'oratoire sigmarite est dédié à Joseph le Révérend, à qui les fidèles demandent souvent d'intervenir auprès de Sigmar. Ceux-ci interpréteront toutes les nouvelles en fonction de leur fanatisme : les Ulricains ont tué l'Empereur et le Prince Héritier, ils ont porté le premier coup et le Graf Boris n'a eu que ce qu'il méritait... Ce sont là les réactions typiques des Wuppertaliens. Il est important de noter l'attitude militante des citoyens envers les fidèles d'Ulric. Toute personne portant le symbole d'Ulric ou annonçant lui être fidèle passera un mauvais moment à Wuppertal. Au mieux, elle sera malmenée et jetée dans le Reik ; au pire, elle sera lapidée ou lynchée par une foule en colère. Les Krumbach trouveront là leurs meilleurs alliés.

Loningbruck

Loningbruck est en plein milieu des terres agricoles et vinicoles de l'Averland. La ville n'est pas grande, mais riche. Peu des habitants sont sigmarites ou ulricains. Le plus grand temple est consacré à Véréna et dispose d'une bibliothèque bien fournie sur l'étude de l'humanité et sur l'historique du droit.

Agbeiten

Proche de la frontière entre l'Averland et le Sudenland, Agbeiten est une petite communauté de 350 personnes. Ses principales ressources proviennent des marchés agricoles et du transport de la production sur le Reik. Sigmar et Ulric n'ont pas beaucoup de fidèles, car les gens suivent surtout la Foi Antique ou Taal.

Hochsleben

Hochsleben est au bout du fleuve, du moins en ce qui concerne le trafic maritime. Les 375 habitants vivent du commerce de minerais, de pierres et métaux précieux et de fourrures. Ils les échangent contre du cognac, du vin, des armes, des produits manufacturés, des boissons, des combustibles, du schnaps et des alcools forts. Lorsque les trappeurs et les prospecteurs viennent en ville, ils aiment pouvoir disposer d'un certain confort de vie.

La partie *Hochsleben* du récit contient de plus amples informations sur la ville.

Evénements sur le Fleuve

Les attaques des cultistes du Chaos et des fanatiques religieux indiquées ci-dessous peuvent se produire à tout moment du trajet jusqu'à Karak-Kadal. Vous n'êtes pas obligé de faire intervenir tous les groupes présentés. Faites preuve de souplesse et laissez les PJ souffler entre deux attaques.

Le Culte du Serpent Tortueux

La mise à jour du complot contre Middenheim dans **PDT** a brisé le pouvoir de la Main Pourpre. La secte a vraiment cessé d'exister. Certains de ses membres se sont cachés ou ont fui une punition inévitable, d'autres sont restés en place car leur loyauté envers Tzeentch est toujours secrète.

D'autres cultistes de la Main Pourpre se sont séparés en de plus petits groupes. L'un d'eux est le culte du Serpent Tortueux. D'autres encore ont abandonné la Main Pourpre et les groupes qui lui ont succédé pour rejoindre d'autres sectes de Tzeentch. Tout cela a un résultat : personne de la Main Pourpre, du Serpent Tortueux ou de tout autre culte du Chaos ne fait confiance aux autres. Ils sont tous persuadés que la Main Pourpre a été trahie et non pas découverte.

Le Serpent Tortueux n'est pas très important, mais possède un avantage. L'un de ses membres est Joachim Bonner, un serviteur de moindre importance de la suite de Kaslain. Adolph Rinner reconnaîtra Joachim Bonner car il l'a vu à plusieurs occasions (il ne lui a jamais parlé) lorsque Kaslain s'est déplacé à bord de la Comète.

Le Serpent Tortueux est au courant de la rencontre de Kaslain, d'Ar-Ulric et des PJ et a aussi compris quel est leur but final, qu'il voudra impérativement empêcher. Comme ses membres ne font confiance à personne, ils préféreront lancer seuls une attaque — au risque de courir à l'échec — plutôt que de faire appel à une aide extérieure, que ce soit des cultistes de Tzeentch ou non. Les sectateurs du Serpent Tortueux ont l'avantage de

savoir où vont les PJ. Ils sont prêts à attendre de pouvoir intervenir dans un coin isolé. Si nécessaire, ils les suivront dans les collines surplombant Hochsleben et les pisteront dans la Passe du Feu Noir.

Si l'occasion se présente, Martin Gladische, le chef du Serpent Tortueux, lancera l'attaque lorsque la Comète sera à l'amarre dans un endroit tranquille. Il se servira de ses sorts pour essayer d'y mettre le feu et fera lancer sur le pont des bombes incendiaires par Franz Hilgenburg, son lieutenant fou. Une fois le navire en flammes, Franz tirera avec son tromblon sur tous les défenseurs visibles, alors que les autres cultistes utiliseront leurs arcs. Si certains des PJ sont touchés, ils chargeront pendant qu'Ulrike Kroger essayera de se faufiler à bord, éventuellement en nageant le long de la rive pour atteindre le bateau.

Si Martin attend que les PJ se déplacent dans la nature, l'attaque aura lieu peu de temps après que les PJ se seront arrêtés en fin de journée. L'assaut débutera par un tir de flèches, soutenu par le tromblon de Franz. Les cultistes resteront à l'abri et harcèleront le camp des PJ pour qu'ils soient occupés avec leurs projectiles pendant que Martin et Ulrike les contourneront. Martin restera en arrière, pour lancer ses enchantements, et ordonnera à Ulrike de passer à l'attaque.

Martin ne se rendra jamais. Il ordonnera la retraite si la moitié de ses hommes sont blessés, ou si lui-même est touché. A moins d'être poursuivis et attaqués, les cultistes se reposeront puis se remettront à harceler les PJ. Là encore, leurs attaques seront brutales et directes.

Le Sceptre de Jade

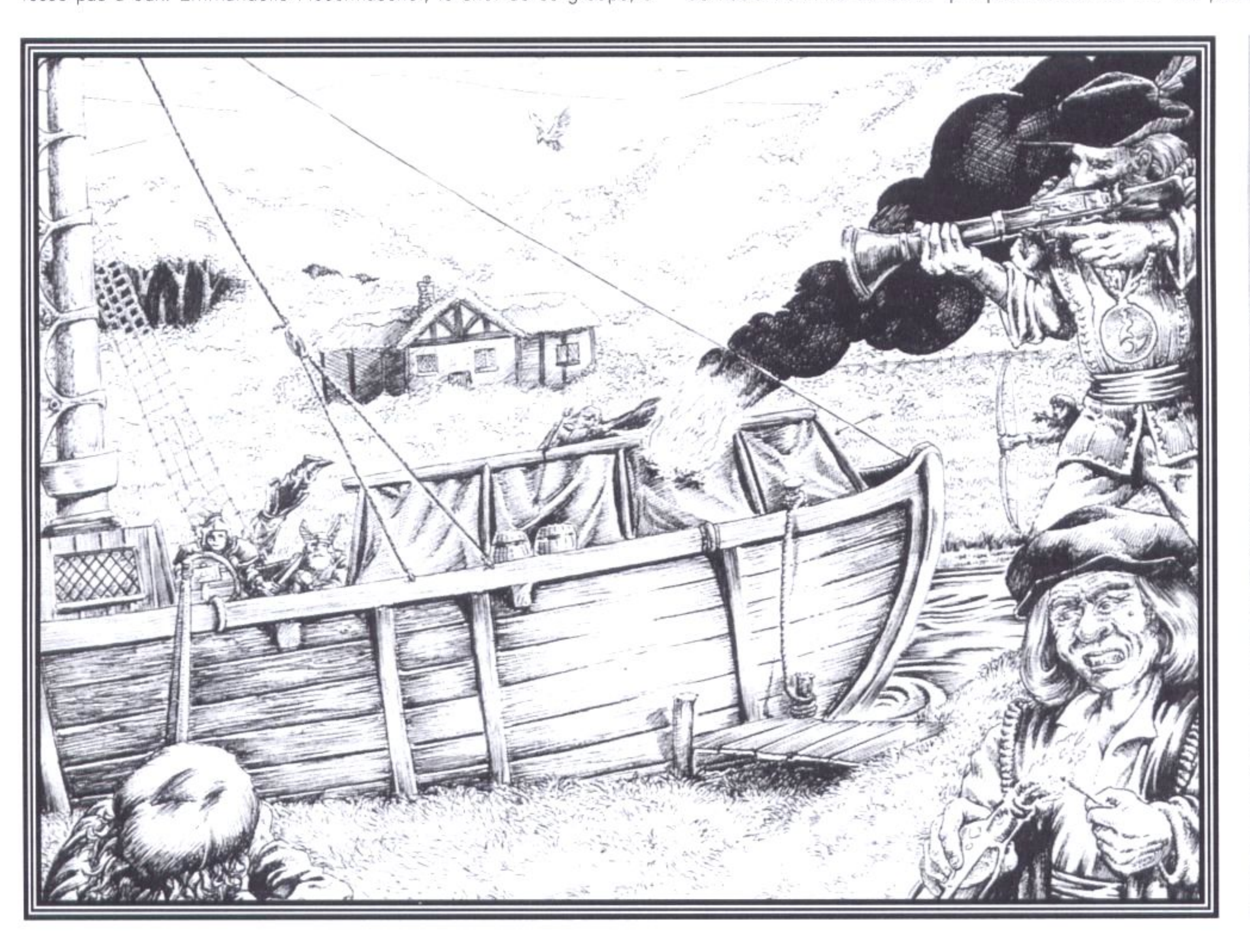
Le Sceptre de Jade est une secte qui compte de nombreux adhérents dans tout L'Empire. Des représentants des hautes classes de la société se complaisent dans l'adoration de Slaanesh ; la dépravation est une diversion amusante pour les représentants de la noblesse qui s'ennuient. Les PJ ont peut-être déjà eu affaire au Sceptre de Jade, mais le culte ne s'intéresse pas à eux. Emmanuelle Fleschflascher, le chef de ce groupe, a d'autres projets qui n'impliquent pas les aventuriers. Elle "admire" depuis longtemps l'Archi-Lector Kaslain et a l'intention de l'entraîner dans la débauche, d'en tirer tout le plaisir qu'elle peut et de le tuer éventuellement, mais pas forcément dans cet ordre-là. Un tel projet a bien des avantages : elle passerait un bon moment et un des plus hauts prêtres de Sigmar serait brisé.

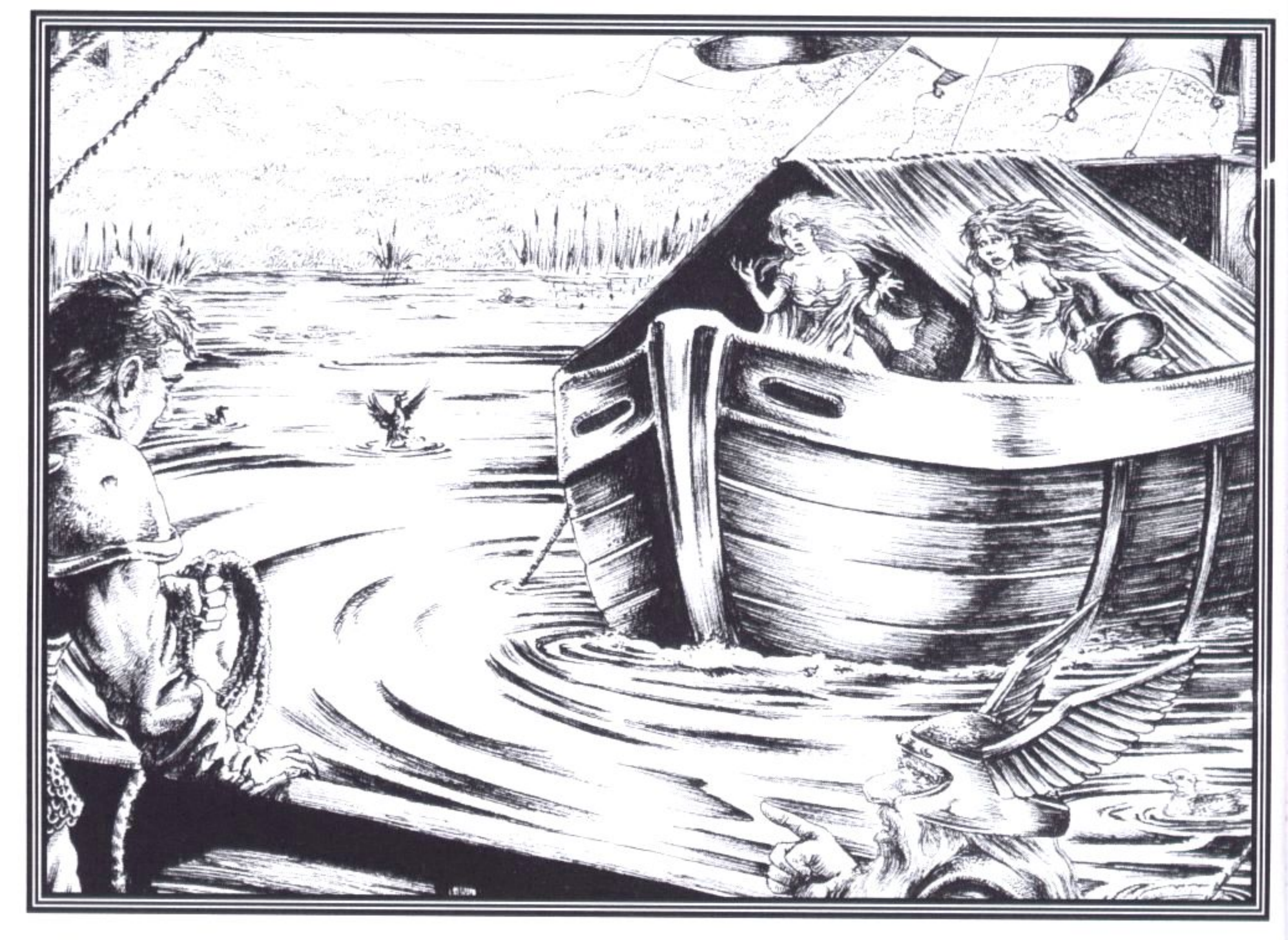
Emmanuelle croit à tort que Kaslain est à bord de la Comète, ce qui explique son départ secret et précipité d'Altdorf. La Comète se dirige vers Nuln. Elle compte l'aborder avec ses fidèles, kidnapper Kaslain (si nécessaire) puis briser l'esprit et le corps de l'Archi-Lector grâce aux plaisirs et aux souffrances de Slaanesh.

Après une rude chevauchée — et en dépensant une somme considérable pour des montures de rechange — Emmanuelle aura pris de l'avance sur la Comète. Elle louera une barge dans une des villes en amont. Avec Anika, Axel et Joachim, elle montera à bord, tuera l'équipage et redescendra le courant pour rejoindre les PJ. Emmanuelle et Anika feront tout leur possible pour passer pour de jeunes (et jolies) femmes en grand besoin d'assistance alors que leur embarcation dérivera sur l'eau. Axel et Joachim se cacheront sous le pont.

Les PJ verront une barge qui dérive vers eux, avec à bord deux jeunes femmes en détresse. Elles semblent avoir perdu tout contrôle de leur embarcation et demanderont à ce qu'on les aide à rejoindre une des rives. Vous pouvez utiliser le petit bateau fluvial présenté dans *La Vie Fluviale dans L'Empire* dans **MSR**. Si la Comète s'arrête, Anika et Emmanuelle sembleront être très reconnaissantes. Lorsque les PJ seront totalement pris par le "sauvetage", elles s'arrangeront pour sembler incapables de faire quoi que ce soit. Le "sauvetage" ne sera pas très difficile à accomplir — tout plan bâti par les PJ marchera. Les deux femmes offriront ensuite des coupes de vin en récompense ; la boisson sera assaisonnée avec le philtre d'amour végétal d'Anika et le narcotique d'Emmanuelle.

Si elle le peut, Emmanuelle montera à bord de la Comète à la recherche de Kaslain afin de s'assurer qu'il profite aussi du vin. Elle parviendra à





cacher sa déception lorsqu'elle apprendra qu'il n'est pas à bord. Anika mettra plus de temps à réaliser qu'il y a un problème et elle murmurera : *« s'il n'est pas à bord, où est-il donc ? »* à Emmanuelle. Au moins un des PJ pourra entendre cet échange.

Si les PJ réalisent qu'Emmanuelle n'est pas vraiment ce qu'elle paraît, celle-ci appellera Axel et Joachim, invoquera la Démonette et incantera ses premiers sorts. Une bagarre générale devrait alors éclater.

Si Emmanuelle attaque la Comète après Nuln, elle réalisera qu'elle avait tort de croire Kaslain à bord. Elle tentera la même approche mais, dès que un ou deux PJ seront à bord de son embarcation, elle redescendra le courant pour s'éloigner de la Comète. Elle ne connaît pas les capacités magiques du navire et croira qu'elle peut ainsi s'échapper avec au moins un prisonnier.

Si par hasard, les PJ se contentaient de passer à côté d'elles, Emmanuelle et Anika utiliseront tous les pouvoirs dont elles disposent pour les attaquer directement. Ce n'est pas une tactique aussi subtile que celle qu'elles auraient voulu, mais elles n'hésiteront à avoir recours à la violence s'il le faut.

Konrad et Niklaus

Emmanuelle a ses propres ennemis, et pas seulement parmi les répurgateurs de L'Empire. Le Chaos fourmille d'oppositions internes et le rival actuel d'Emmanuelle se nomme Konrad Waldheim. Il est à sa poursuite et compte lui tomber dessus pendant qu'elle sera occupée avec les PJ.

Sur la rive, Konrad et Niklaus Schwerin jailliront des broussailles et attaqueront Emmanuelle et les autres membres du Sceptre de Jade. Vous déciderez du moment où ils interviendront, en fonction de la réaction des PJ face au stratagème d'Emmanuelle. Ils tenteront de monter à bord de son embarcation mais ignoreront les PJ, à moins que ceux-ci ne les attaquent. Si Emmanuelle a déjà évoqué son alliée Démonette, Konrad utilisera une de ses Pierres de Sang pour appeler Khakkadshak l'Annonce de Sang. La jeune femme oubliera alors les PJ pour se concentrer sur ces nouveaux adversaires.

La prudence devrait pousser les PJ à se faire oublier et à s'éloigner, ce qu'ils peuvent faire sans problème. Les adeptes de Khorne et de Slaanesh se haïssent suffisamment pour ne pas se préoccuper d'aventuriers quelconques. Alors que la Comète repart, ses passagers pourront assister à une lutte impitoyable jusqu'à ce qu'un coude du fleuve fasse disparaître le spectacle.

Les PJ peuvent aussi combattre Konrad ou Niklaus puis s'enfuir, mais cette action ne sera pas oubliée. Vous devrez décider si Konrad survit à la rencontre avec Emmanuelle ; si c'est le cas, il en voudra alors suffisamment aux PJ pour les pourchasser sur le fleuve et dans les montagnes. Là aussi, vous devrez décider du temps qu'il lui faut pour qu'il les rattrape, mais que ce soit sur l'eau ou sur la terre ferme, les nouvelles attaques se produiront en n'importe quel endroit isolé, avant que les PJ n'atteignent Karak-Kadal et l'Oratoire de Sigmar (voir ci-dessous). Niklaus se contentera de se battre, alors que Konrad prendra le temps d'évoquer l'Annonce de Sang avant d'agir.

Les Fanatiques

En plus des cultistes du Chaos, les PJ vont affronter un autre groupe qui souhaite les détruire : des fanatiques religieux loyaux envers Sigmar.

Gotthard et Karin Krumbach ne font pas seulement preuve de zèle au service de Sigmar, ce sont de vrais fanatiques. Tous les autres, du Grand Théogone au plus petit acolyte, ne sont que de vils pécheurs.

Leur intérêt pour les PJ, selon leur point de vue déformé, est parfaitement naturel et approprié. Les PJ sont associés à Ar-Ulric, ce qui est déjà un crime pour le duo. Et maintenant ils remontent le Reik avec la propre péniche de Kaslain. Il est évident pour Gotthard qu'il se trame quelque chose — des sympathisants ulricains à bord d'un bon bateau sigmarite, ce n'est pas une situation "naturelle".



Gotthard connaît un peu Olaf Gross, un membre de l'équipage de la Comète. Il lui demandera sans attendre ce qui se passe, bien qu'il ait déjà décidé de la réponse : « Rien de Bon. » De même, si Olaf découvre la nature de la mission des PJ, il en informera immédiatement les Krumbach. Cela ne fera que renforcer leur détermination dans la destruction des PJ — ceux-ci veulent découvrir le Marteau de Sigmar ! Cette interférence dans les affaires de Sigmar est une hérésie si terrible qu'elle ne saurait être imaginée !

Le couple poursuivra les PJ sans répit. Il aura recours à toutes ses compétences et à tous ses pouvoirs pour contrer les efforts des aventuriers. Si cela lui est possible, il tentera de les éclairer de la Véritable Foi Sigmarite, mais en cas d'échec... La mort est le seul châtiment légitime pour les hérétiques, et ce pourrait être le seul moyen d'empêcher les PJ d'accomplir une action qu'ils regretteraient... Les Krumbach essayent toujours de faire leur sale boulot pour le "bénéfice" direct de ceux qui y sont intéressés.

Vous devrez décider du rôle joué par les Krumbach. Au départ, seuls Gotthard, Karin et Erwin Mecklenberg suivent les PJ. Après la première rencontre, ils seront accompagnés de Frederik Munster, le Répurgateur.

Le trio ne sera au début qu'une simple gêne. A chaque halte dans une ville, les Krumbach, Mecklenberg et Munster sont là. Ils mènent une campagne publique pour dénoncer « l'hérésie qui grouille dans notre Empire adoré ». Aucun nom n'est mentionné, mais Karin et Gotthard se déplacent pour bien monter à leur audience que les PJ sont des hérétiques et qu'ils ne méritent aucune indulgence. Dans la ville suivante, les Krumbach provoquent un autre rassemblement et, cette fois, des pierres sont jetées sur les PJ. A chaque étape, Gotthard fait monter la tension.

Gotthard compte beaucoup sur Wuppertal ; les gens atteignent presque son niveau de dévotion. A moins que les PJ ne se soient occupés de lui plus tôt, les citadins s'amasseront sur la rive et lanceront des pierres et des insultes. Après cette ville, Gotthard sera accompagné de 1D6+2 Miliciens de Wuppertal. Leur apparition annoncera des confrontations bien plus violentes.

Gotthard ne se montrera pas à Hochsleben. Mais il y engagera un guide, Wolmar Neustadt, qui l'emmènera avec sa bande dans les montagnes à la suite des PJ. Au moment qui vous convient, il lancera l'attaque.

Les indications qui précèdent supposent que les PJ ignorent Gotthard et compagnie. Si, au lieu de cela, ils l'attaquent à un moment donné, les fanatiques considéreront cela comme une "preuve" (comme s'ils en avaient besoin d'une) de leur hérésie. L'attaque sur les PJ se produira simplement plus tôt. Si Gotthard est tué, Karin et/ou Erwin continueront leur "grande œuvre".

Hochsleben

Après Hochsleben, le Reik n'est plus navigable ; Rinner et la Comète ne peuvent pas amener les PJ plus loin. C'est aussi leur dernière chance pour préparer l'expédition dans les Montagnes Noires.

La ville tient du trou perdu. Les nouvelles des troubles de L'Empire sont ignorées ou considérées comme concernant d'autres personnes. Les fidèles d'Ulric ou de Sigmar sont rares et aucun clerc ne les représente. Pour les gens du coin, le prix du métal et des fourrures est bien plus important que toutes les histoires Impériales. Ils ne s'intéressent pas plus à ce qui amène les PJ ; ici, les gens s'occupent de leurs affaires.

La boutique locale — la source de tout ce dont les PJ auront besoin — est dirigée par Stefan Flaschmann. Tous les objets figurant dans **WJRF**, y compris la nourriture, sont vendus à 150% du prix indiqué. Une tentative de *Commerce* réussie permettra de les obtenir à 140% de leur prix. Les articles inhabituels sont aussi disponibles ; les PJ peuvent demander presque n'importe quoi, Stefan l'a certainement quelque part par là ! Pour tous les objets dont vous acceptez l'achat, faites une estimation de leur prix et doublez-la. Vous n'avez pas besoin de profil pour Stefan.

Les réserves de nourriture sont constituées aisément. Céréales, fruits séchés, poissons et viandes fumés et salés, tout se trouve dans la boutique de Stefan. Le seul problème sera leur transport. Il est possible de chasser dans la montagne, mais il ne faut pas totalement compter là-dessus.

Les PJ peuvent acheter des aliments séchés, salés et fumés qui seront considérés comme des conserves, avec le supplément normal de 50% sur le prix, mais ils peuvent aussi choisir de la nourriture ordinaire, qui s'abîmera au bout de 1D6+2 jours. Les PJ peuvent très bien manger du pain, ou autre chose, légèrement moisi sans avoir à redouter de conséquences — mais ne le dites pas aux joueurs !

Stefan leur signalera que l'eau est abondante dans les Montagnes Noires et le long de la Passe du Feu Noir grâce aux multiples sources naturelles et petits ruisseaux. Ils n'ont donc pas besoin d'en emporter avec eux, mais certains voudront peut-être disposer de boissons plus fortes.

Il leur sera aussi conseillé de prévoir des fourrures et des vêtements chauds. Les nuits sont parfois terriblement froides et imposent l'usage des couvertures et des sacs de couchage. Chaque personne aura besoin de 4 couvertures, y compris un protège-matelas ou deux fourrures pour assurer le maintien de la chaleur. Stefan fait payer 3 CO par couverture (**Enc** 10) ; les fourrures (généralement du loup) ont le même encombrement mais coûtent 25 CO.

Lorsque les PJ auront réuni la nourriture, les couvertures et le reste du matériel, ils auront certainement beaucoup plus à transporter que ce que leur capacité leur autorise. Stefan remarquera alors qu'ils ont l'air d'avoir besoin d'une mule.

Et, incroyable coïncidence, il se trouve qu'il en a deux disponibles, les meilleures bêtes de tout L'Empire. Le prix demandé pour José et Alberto est de 120 CO pièce. Des tests d'**Int** réussis lors des tractations avec Stefan (bonus de +10 pour le *Charisme* ou le *Commerce* et de +10 pour les personnages féminins capables de *Séduction*) feront baisser le prix des mules. Chaque Test réussi réduira la valeur d'un animal de 10 CO, mais Stefan ne descendra jamais en dessous de 90 CO chaque. En plus d'être un commerçant avisé, Stefan dispose d'un certain nombre de bons arguments pour vendre ses bêtes : *« Leur père était un cheval estalien de corrida, sans blaguer ! » « Des bêtes merveilleuses, elles peuvent porter huit fois leur poids ! » « Bien dressées, dociles, même un enfant peut les mener... »* José et Alberto sont en fait des bêtes rétives, mauvaises et paresseuses — en bref d'ordinaires animaux estaliens.

Interrogés sur l'état de la Passe du Feu Noir, les gens indiqueront que l'endroit est très dangereux vers la mi-parcours. Des Orques, des Gobelins et d'autres créatures y ont été aperçus et même un Ogre ! Après la Passe, la terre est pour le moins désolée. Toutes questions sur de vieux habitats nains, des pierres de balisage, des ruines ou des oratoires secrets ne provoqueront que des regards ahuris. Sans compter que les PJ ne devraient pas aborder de tels sujets, les gens ne savent pas grand-chose là dessus.

La Passe du Feu Noir et Au-Delà

Après Hochsleben, le voyage se divise en deux parties. Les PJ doivent d'abord parcourir la centaine de kilomètres qui sépare Hochsleben de la Passe du Feu Noir, puis encore environ 220 km pour franchir la Passe et atteindre Karak-Kadal. La *Carte 7* montre en détail la Passe du Feu Noir et la zone que traverseront les PJ.

Le Chemin vers Karak-Kadal

Les PJ n'ont pas à franchir la totalité de la Passe du Feu Noir. La vallée transversale qu'ils doivent emprunter débute à ses deux tiers, sur le flanc nord-ouest.

Son entrée était autrefois signalée par deux grands obélisques de 4,5 m de haut. Un seul reste dressé, l'autre a été renversé et s'est brisé sur le sol. Les deux obélisques ont été taillés dans la pierre locale ; sur celui qui est debout, un marteau stylisé est sculpté sur chacune de ses quatre faces ; visiblement, on a tenté d'effacer ces sculptures, mais sans grand succès. Les PJ remarqueront aisément ces obélisques qui sont les "pierres sculptées" du plan rapidement dessiné par Kaslain.

Durée du Trajet dans la Passe

Le rythme de progression présenté ici peut paraître lent. Vos joueurs vont clamer que leurs personnages peuvent mieux faire qu'un misérable "x" km par jour. Mais le voyage jusqu'à Karak-Kadal n'est pas une mince affaire ; c'est une marche ardue à travers un pays intransigeant et inconfortable. Le sol est rocheux, inégal et glissant. Les pistes sont rarement régulières sur plus de quelques pas. Après les efforts du premier jour, la plupart des PJ vont se sentir comme des planches à repasser arthritiques.

Pendant les deux premières journées, ils longeront des fermes et d'occasionnels hameaux. Ils pourront se payer quelques petits luxes, du fromage, du pain frais, du lait et des légumes. Le troisième jour, s'étant rapprochés de la Passe, ils ne verront plus trace d'habitation humaine.

Les PJ devraient maintenir une vitesse de 5 km/h, s'ils ne sont pas chargés de tout un bric-à-brac où ne manquerait que l'évier de cuisine ! C'est un rythme qu'ils pourront garder sur de longues périodes. La table ci-dessous montre les distances qu'ils peuvent parcourir durant chaque journée en se dirigeant vers la Passe. A cette allure, ils l'atteindront en quatre jours :

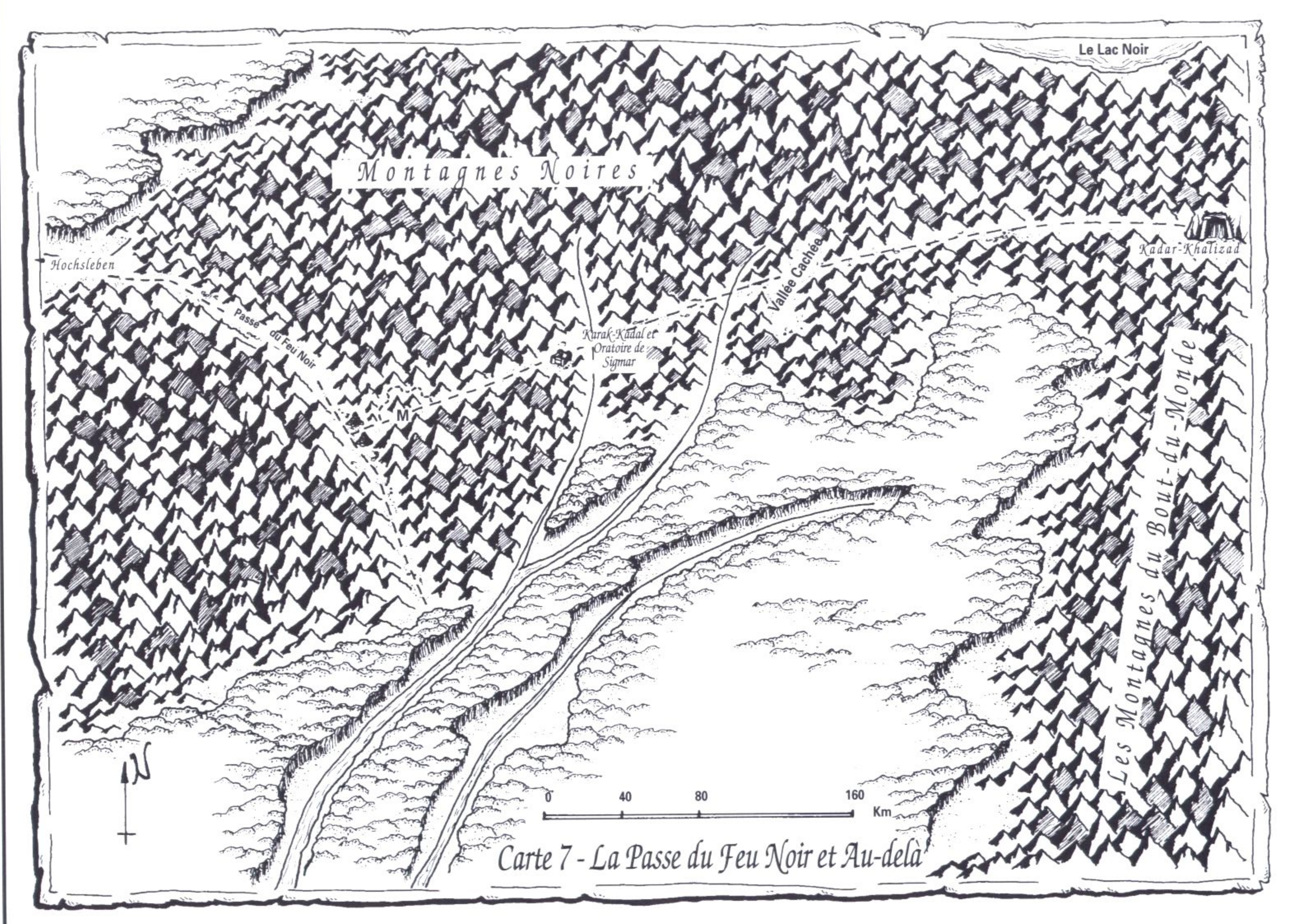
Jour	**Distance de "Sécurité" Parcourue**
1	20 km
2	23 km
3	26 km
4	29 km

Les PJ peuvent vouloir allonger leur déplacement quotidien, mais c'est à leurs risques et périls. S'ils tentent de parcourir plus que la distance de sécurité, chacun doit faire un Test d'**E** après chaque heure supplémentaire (après avoir parcouru 5 km de plus). En cas d'échec, le PJ s'est fait une élongation ou est épuisé. Réduisez sa **F** de 1 et ses **Dex** et **I** de 10 pendant 1D4 jours. Ces douleurs seront bien sûr éliminées par un sort de *Guérison des Blessures Légères*.

Le voyage à travers la Passe du Feu Noir et sur le chemin de Karak-Kadal est une tout autre affaire. Un PJ peut porter jusqu'à **F** x100 **Enc** et parcourir 20 km par jour. Cette progression est réduite de 1,5 km par jour par tranche de 10 Points d'**Enc** au-dessus de cette limite. S'il ne porte que **F** x50 **Enc**, il peut parcourir 24 km dans la journée. La distance parcourue peut aussi être augmentée, avec les mêmes risques que précédemment.

Les mules transportent jusqu'à 600 **Enc**. Avant la Passe du Feu Noir, elles trouveront suffisamment de pâturages pour continuer leur marche. Ensuite, il faudra leur donner 10 **Enc** de nourriture par jour (céréales et autres). Réduisez la capacité de transport de chaque bête de 100 **Enc** par journée où elles ne sont pas nourries. A nouveau alimentées, leur capacité remonte au même rythme.




Le Lac Noir
Montagnes Noires
Hochsleben
Passe du Feu Noir
M
Karak-Kadal et Oratoire de Sigmar
Vallée Cachée
Kadar-Khalizad
Les Montagnes du Bout-du-Monde
0
40
80
160
Km
N
Carte 7 - La Passe du Feu Noir et Au-delà

Mouvement Pendant les Rencontres dans les Montagnes

Dans les rencontres où le rythme de déplacement est important, chaque PJ doit réussir un Test d'**I** pour dépasser l'allure Normale. Même dans ce cas, il ne peut pas aller plus vite que deux fois cette allure. S'il échoue, il glisse et tombe au sol. Les risques d'encaisser alors 1 Point de Dommages sont de 50% (les armures n'offrent pas de protection). Le PJ peut se relever au cours du round suivant.

Recherche d'Abris

Les PJ ne seront peut-être pas très enclins à passer la nuit à la belle étoile, même s'ils ont des tentes.

Autorisez-les à rechercher des petites grottes dans lesquelles ils camperont. Les chances d'en trouver une sont de 25% par jour, mais les PJ perdront 1D4 km de trajet, à cause du temps consacré à cette recherche. Que celle-ci soit fructueuse ou non, la distance est perdue. Evidemment, une grotte qui est assez bonne pour les PJ peut déjà être occupée...

Rencontres dans les Montagnes

Les rencontres suivantes peuvent se produire à votre guise sur le trajet dans la Passe et jusqu'à Karak-Kadal. La deuxième partie durera normalement de 10 à 12 jours.

N'affaiblissez cependant pas trop les PJ avec ce qui ne sont, après tout, que des diversions. Certaines des rencontres seront utiles parce qu'elles leur fourniront de la nourriture ou d'autres aides (et même un peu de distraction). Vous êtes aussi libre de n'en provoquer aucune, ou d'en introduire d'autres de votre création. N'oubliez pas que les cultistes et les fanatiques devraient encore être sur leurs traces. Eux aussi sont parfaitement capables d'acheter des mules et du matériel pour la montagne.

Ogres !

Assis à flanc de colline sur le chemin des PJ, deux Ogres plutôt outrecuidants se prélassent. Ils s'approcheront des PJ et grogneront un *« 'Alut ! »* amical et joyeux (du point de vue Ogre).

Les Ogres les laisseront passer s'ils reçoivent un "casse-croûte", ce qui veut dire une mule ou un gros PJ ! Ils indiqueront clairement qu'ils ne se contenteront pas d'un amuse-gueule de la taille d'un Halfeling. Si les PJ ont déjà fait d'autres rencontres, ils seront prêts à accepter un prisonnier Hobgobelin, deux Gobelins ou trois chèvres. Les autres provisions seront traitées avec le mépris qui leur est dû — les Ogres veulent de la *viande !*

Fait incroyable, les Ogres tiendront leur promesse s'ils ont ce qu'ils veulent. Mais s'ils ne voient rien venir, ils tenteront de s'emparer du PJ le plus dodu pour en faire leur prochain repas. Ils ne fuiront que si leurs Points de Blessures sont réduits à 2 ou moins. Si l'un des Ogres s'enfuit, l'autre le suivra, même s'il est relativement indemne.

Les autres détails se trouvent dans le chapitre *Profils.*



Repas sur Pied

Les PJ aperçoivent un groupe de 1D6+1 chèvres de montagne à 6x1D10 mètres de là. Les biques cesseront immédiatement de brouter le lichen et les broussailles pour s'éloigner d'eux, mais sans se presser. Elles ne cherchent qu'à maintenir une certaine distance entre les PJ et elles.

Ces chèvres représentent une excellente source de viande fraîche. Un PJ doué pour la *Chasse* peut, s'il agit seul, ramper jusqu'à 3D6+12 mètres du troupeau. Des armes de distance ou des sorts comme *Boule de Feu* permettront de tuer les bêtes. Les attaques qui leur sont portées sont déterminées avec le *Système de Mort Violente Résultant d'un Coup Critique.* Elles s'enfuiront si les PJ tentent de les abattre au corps à corps.

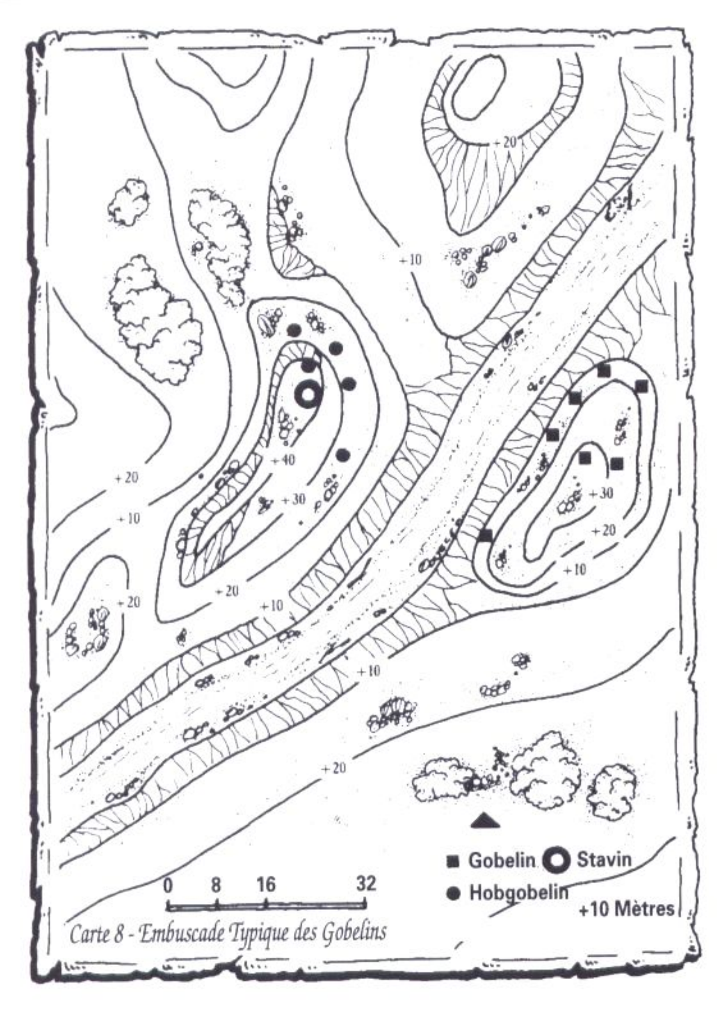
Une chèvre moyenne fournit 1D6+14 parts de viande. Une "part" suffit pour une personne et pour une journée. La viande est trop coriace pour être consommée crue. Soit dit en passant, une *Boule de Feu* et tout sort similaire ne feront pas cuire la chèvre, elle sera juste carbonisée à l'extérieur.

Cette rencontre peut se produire plusieurs fois.

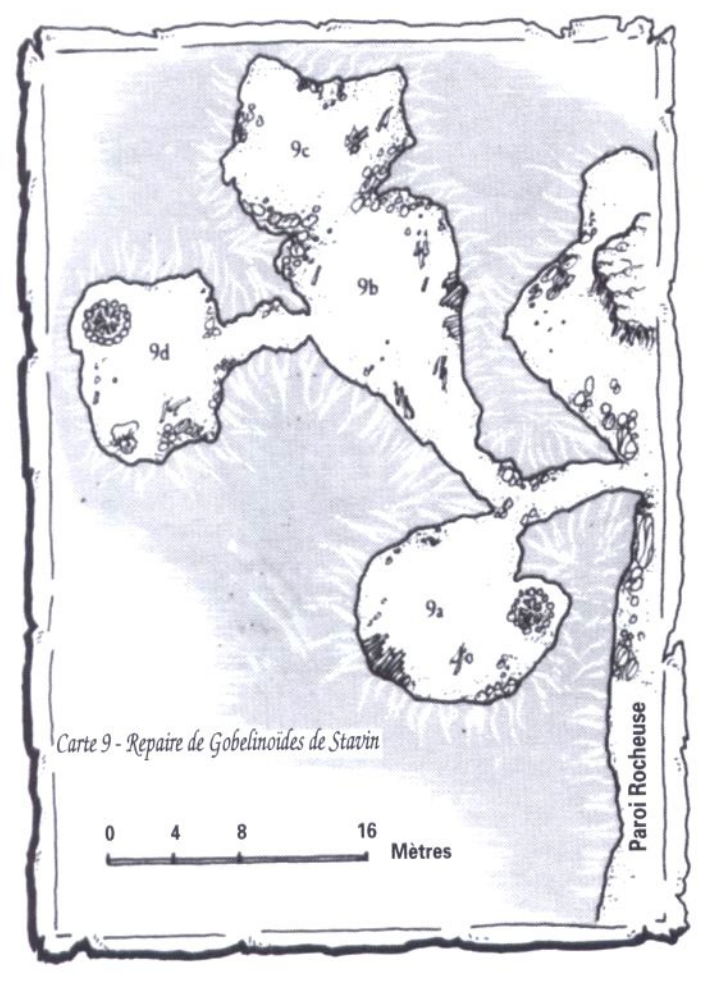
Le Troll

Cette rencontre ne se déroule pas dans la subtilité. Au détour d'un virage, les PJ se retrouvent face à un Troll qui a déjà goûté à la chair humaine et qui est donc très content d'en avoir à nouveau à se mettre sous la dent. Il abandonne son repas actuel (une chèvre famélique) et attaque !

Des ruses ingénieuses consistant à placer une chèvre dodue ou un Gobelin devant lui retiendront son attention. Les PJ auront ainsi le temps de s'éclipser. Le temps que le Troll mange son repas de diversion, il aura oublié les humains si appétissants qu'il avait failli avoir pour dîner. Il ignorera toute autre forme de nourriture qui lui sera lancée. Il est capable de sentir la chair humaine et il a très faim...



Carte 8 - Embuscade Typique des Gobelins



Carte 9 - Repaire de Gobelinoïdes de Stavin

Les Gobelinoïdes

La petite troupe de Gobelinoïdes de Stavin Brisegorge est assez inhabituelle : c'est un mélange de Hobgobelins et de Gobelins. D'habitude, les premiers dévorent les seconds. Mais Stavin a préféré garder quelques prisonniers en vie plutôt que de tous les faire passer à la cocotte. Les autres Hobgobelins étaient au début affamés et mécontents, mais Stavin disposait de deux arguments pour les convaincre. D'abord, la vie est plus facile lorsque l'on a quelqu'un qui se charge de tout porter. Ensuite, Stavin éliminait quiconque était en désaccord avec lui.

Quant aux Gobelins, sachant qu'autrement ils auraient été dévorés, ils sont très contents de l'idée de Stavin.

Embuscade

Stavin sait que sa bande ne fait pas le poids contre des aventuriers de valeur. Il a donc décidé d'affaiblir les PJ en leur tendant des embuscades, qu'il répétera autant de fois que nécessaire. Les gobelinoïdes les harcèleront avec des tirs de flèches. Après avoir décoché quelques volées, ils se disperseront dans la nature.

La *Carte 8* montre la disposition typique d'une de ces embuscades. Bien entendu, les deux groupes de gobelinoïdes tirent sur les PJ qui sont dans le creux, pas l'un sur l'autre ! Les lignes indiquent les différentes élévations en mètre par rapport au fond de la Passe.

Comme il est précisé dans le paragraphe *Mouvement Pendant les Rencontres dans les Montagnes*, les PJ peuvent avoir des difficultés pour se déplacer rapidement lors de ces embuscades. Le sol est glissant, irrégulier et escarpé ; les PJ doivent réussir des Tests d'**I** pour se déplacer plus vite qu'à l'allure Normale. Les gobelinoïdes connaissent le terrain et n'ont donc pas à faire de Test.

S'ils le peuvent, les gobelinoïdes tireront sur le groupe lorsque celui-ci se trouvera à 80 m d'eux, avec tous les modificateurs en **CC** que cela leur amènera. Ils resteront soigneusement cachés derrière des rochers sauf si un ou plusieurs PJ tombent sous leur tir. Dans ce cas ils bondiront de joie.

Lors des attaques suivantes, Stavin doit réussir un Test de **Cd** pour que les gobelinoïdes ne foncent pas au corps à corps avec leurs armes simples dégainées dès qu'ils voient un PJ s'écrouler. Chaque fois que l'un d'eux tombe, les gobelinoïdes voudront foncer à l'attaque, même si le PJ n'a fait que glisser sur le sol. Stavin doit réussir un autre Test de **Cd** pour retenir son équipe ; il veut que deux PJ au moins soient blessés avant de lancer ses troupes à l'assaut.

Si Stavin est tué, les gobelinoïdes survivants doivent réussir un Test de *Sang-froid* pour ne pas fuir jusqu'à leur repaire (voir ci-dessous). Les Gobelins capturés supplieront pour qu'on les épargne, et ils ont quelque chose à offrir en échange. Ils peuvent servir de porteur et même se rendre utiles lors des rencontres avec les Ogres ou le Troll (si elles ne se sont pas déjà produites). De plus, les Gobelins connaissent la présence de la Manticore près de la Passe (voir ci-dessous). Ils connaissent aussi très bien ses trajets et ils peuvent permettre aux PJ de l'éviter. Mais aucun Gobelin ne montrera le chemin qui évite la Manticore s'il n'est pas assuré d'avoir la vie sauve.

Bien entendu, les PJ peuvent ne pas avoir à subir les actions répétées de Stavin et de sa bande. Deux ripostes sont possibles :

Pourparlers

Les PJ peuvent tenter d'acheter les gobelinoïdes en leur offrant de la nourriture, des trésors, des armes ou un mélange de tout cela. Stavin se rendra compte qu'il s'agit là d'une approche pacifique, et il sera prêt à discuter — *Pasque c'est bien marrant d'cogner sur un paquet d'humains, mais quand on peut s'payer leur tronche c'est encore mieux.*

Ces pourparlers seront considérés comme un signe de faiblesse. Stavin exigera beaucoup d'argent — il se contentera des deux tiers de ce que

possèdent les PJ, merci — plus deux armes. Il demandera même l'arme magique qui paraît la plus impressionnante, quelles que soient ses capacités réelles.

Lors des négociations, Stavin et ses gars n'arrêteront pas de marmonner : « *D'toutes façons vous faites jamais que d'perdre c'que vous avez fauché, salauds d'humains...* »

Après avoir reçu son tribut, Stavin laissera les PJ tranquilles pendant un jour ou deux puis les gobelinoïdes recommenceront leur harcèlement.

Recherche du Repaire Gobelinoïde

La situation du repaire gobelinoïde n'est pas indiquée sur la *Carte 7*. Il se trouve donc à l'endroit qui vous convient aux environs de la Passe.

Les PJ peuvent pister le groupe après une attaque. L'un d'eux doit réussir un Test d'**Int** pour relever et suivre leurs traces, avec un bonus de +20 pour la compétence *Pistage* ; un seul d'entre eux peut tenter de le faire après chaque rencontre, car le passage de plusieurs PJ sur un terrain difficile fera disparaître toute chance de succès. Si le Test est réussi, le PJ a relevé la piste qui mène à leur grotte. Ses occupants feront tout leur possible pour défendre la place contre d'éventuels agresseurs, mais si Stavin est abattu, les autres supplieront pour qu'on les épargne, comme il est décrit dans le paragraphe *Embuscade*, ci-dessus.

La *Carte 9* montre la disposition du repaire. A l'extérieur, 1D3 gardes sont équipés d'arcs. Les PJ peuvent s'approcher à 50 mètres, à l'abri des nombreux rochers. Pour se rapprocher davantage, chaque PJ doit réussir un Test sous la moyenne de ses scores en **I** et **Cl** moins le plus haut score en **I** des gardes ; le *Camouflage Rural* et la *Filature* accordent un bonus de +10. Les sorts tels que *Zone de Silence* ou *Brume* peuvent aussi faciliter l'approche.

L'intérieur est plein d'immondices dégoûtants. La zone 9d est occupée par Stavin et contient les seuls objets de valeur des lieux : un gros sac renflé qui contient 155 CO, 162/- et quelques petits objets valant 60 CO — trois anneaux, un bracelet et une chaîne en or, et une paire de boucles d'oreille encore fixées à la tête réduite de leur ancien propriétaire. De la nourriture séchée et salée, en quantité suffisante pour 50 personnes et pour une journée, est aussi entreposée dans la grotte. Elle est parfaitement consommable, même si les sacs et les tonneaux qui la contiennent sont couverts de saleté.

Il Vient de Barsellon

Les PJ pourraient bien être surpris par une sombre forme qui surgit des nuages et passe comme un éclair au-dessus de leurs têtes. Ils voient alors un tapis volant planer devant eux, sur lequel sont installées deux personnes.

Si les PJ n'ont pas de réactions stupides, comme par exemple tirer sur le tapis, son équipage le placera dans une lente orbite autour des PJ et de leurs mules. Ils finiront par s'arrêter et resteront suspendus en l'air, à 1,5 m de hauteur et à 10 mètres des aventuriers qui peuvent ainsi voir les passagers — un Estalien et un Arabe — encadrant un coffre. L'Estalien se mettra à jacasser, tout excité et heureux. Improvisez un accent pseudo-espagnol digne d'un dessin animé mexicain ; quoi que puissent dire les PJ, répondez par un *« ¿ Qué ? »* répétitif. Si les PJ ne deviennent pas agressifs, l'Arabe, Ali Hand' el Bar ben ibn ben Khazi, descend du tapis et se dirige vers eux. Sur un ton très cultivé, il présente Don Roberto y Monterrey et confie : *« Ne faites pas attention, il vient de Barsellon. »*

Mais si les PJ sont agressifs, le tapis volant remontera immédiatement et disparaîtra dans les nuages. Dans l'improbable éventualité où les PJ parviendraient à tuer Don Roberto et Ali, le tapis sera inutilisable. Ils ne connaissent pas les mots de commande et ils n'ont aucun moyen de les découvrir.

Don Roberto est un Herboriste expérimenté de Barsellon, venu dans ces maudites montagnes — Ali renifle ostensiblement en disant ces





mots — à la recherche d'un certain nombre de fleurs et d'herbes rares. Don Roberto est absolument ravi d'avoir récemment découvert un échantillon d'Yodelweiss à Crête Noire, important ingrédient de nombreux contrepoisons. Ali transmet ces informations d'un ton las et dans le style "j'aimerais-tant-être-dans-un-endroit-plus-chaud-qu'ici". Don Alberto écoute le discours d'Ali sans rien y comprendre, puis marmonne encore quelques mots à l'intention des PJ. Il veut savoir s'ils ont vu des plantes à l'aspect intéressant lors de leurs voyages.

Si l'un d'eux admet être ou avoir été Herboriste, Don Roberto sera enchanté. Il insistera pour que Ali leur donne son adresse à Barsellon et leur transmette une invitation à venir le voir s'ils passent par sa ville. Et qui sait, si la quête des PJ est un échec, ils auront au moins un endroit où aller…

En réponse à des demandes polies transmises par Ali, Don Roberto sera très heureux de parler de ses préparations à base de plantes. Il sera même prêt à vendre certaines d'entre elles — Don Roberto tapote le coffre sur le tapis volant. Il peut vendre les préparations et les potions suivantes :

Anti-venin (1) : Utile contre tous les poisons ; permet à la victime de tenter un deuxième Test d'**E** pour éviter les effets du poison ; 2 doses disponibles à 10 CO pièce.

Anti-venin (2) : Utile contre tous les poisons "naturels", mais pas contre les venins des monstres (Manticore et autres) ; permet à la victime de tenter un deuxième Test d'**E** à +30 pour neutraliser les effets du poison ; 1 dose disponible à 8 CO.

Pour être efficaces, ces deux potions anti-venin doivent être administrées dans les 4 rounds suivant l'injection ou l'ingestion du poison.

Soin : Cette herbe à infuser permet à son consommateur de récupérer 1 Point de Blessure ; 5 doses à 5 CO pièce.

Désinfectant : Ce liquide rose et gluant annule les effets des *blessures infectées* s'il est appliqué dans l'heure ; la *blessure infectée* est nettoyée et les conséquences dues à l'infection sont ignorées. Il ne rend pas de Point de Blessure ! 2 doses à 10 CO pièce.

Bonne Sociabilité : Ajoute +10 en **Soc** pendant 1 heure après l'absorption ; +20 dans les relations avec les membres du sexe opposé. Ali signalera que cette boisson est légèrement toxique parce qu'elle contient un peu de belladone. Lancez 1D100 lorsque la potion est avalée ; de 95 à 00, le buveur est immobilisé pendant 1 heure par de violentes crampes d'estomac. 1 dose à 12 CO.

Huile d'Elfe : La plus grande réussite de Don Roberto ! Avant même qu'il montre le flacon, Ali précisera que l'Huile est une recette secrète réalisée à base de digitales, cueillies à l'aube par des Elfes Sylvains et lentement mélangées à l'huile des olives sacrées…

Versée sur une personne, la mixture la rend invisible pendant 1 heure. Un attaquant invisible bénéficie d'un bonus de +20 en **CC** pour les combats au corps à corps et peut ignorer le bouclier de son adversaire. En combattant un adversaire invisible, les attaquants subissent une pénalité de -40 en **CC**, et le tir à distance est impossible. Malheureusement, si la personne huilée est mouillée pendant son heure d'invisibilité, les effets de l'Huile d'Elfe disparaissent en 1D4 rounds. 1 dose à 20 CO.

Après avoir conclu d'éventuelles affaires avec les PJ, Don Roberto et Ali remonteront sur leur tapis volant et se dirigeront vers L'Empire en suivant la Passe.

La Jeune Manticore

La zone marquée M sur la *Carte 7* correspond au terrain de chasse de la Manticore. Après l'avoir franchie, les PJ pourraient bien devenir la cible de cette créature. La rencontre ne sera pas automatique. Lancez 1D10 ; sur un résultat de 1-3, la Manticore est absente, volant quelque part au-dessus de son terrain de chasse.

Si les PJ sont accompagnés d'un Hobgobelin ou d'un Gobelin, celui-ci leur proposera ses services comme guide et les emmènera le long de sentiers secrets et de pistes empruntées par des animaux, leur permettant de franchir sans risque le territoire de la Manticore. La route, d'environ 13 km, est plus longue que le chemin direct, mais aussi beaucoup plus sûre. Aucun des gobelinoïdes ne souhaite se faire dévorer et ils ne tenteront pas la moindre traîtrise. Bien que la route soit relativement sûre, il y a toujours un risque de tomber sur la Manticore. Lancez 1D20 ; sur un 20, la Manticore attaque.

La Manticore est agressive, mais pas stupide. Elle tentera de s'enfuir si le nombre de ses Points de Blessure est réduit à 4 ou moins.



Karak-Kadal et l'Oratoire de Sigmar

La route vers Karak-Kadal court le long d'une étroite vallée sur le côté de la Passe du Feu Noir. Ce chemin secondaire grimpe allègrement à partir des obélisques sculptés et devient encore plus difficile au bout d'un kilomètre. Il finit enfin par s'égaliser, puis redescend vers une dépression circulaire qui paraît avoir été taillée dans la montagne. Cette plaine ne semble pas être d'origine naturelle et, effectivement, elle ne l'est pas. C'est ce qui reste d'un ancien cratère, de presque un kilomètre et demi de diamètre.

Un prisonnier gobelinoïde pourra conduire les PJ le long d'un chemin abrupt qui s'oriente vers le nord, évitant le domaine de la Manticore. Cette route serpente le long de ravins profonds et à travers des terres incultes et vierges. Après 13 km, le sentier retourne vers la vallée.

Karak-Kadal est au centre de la cuvette. C'est un fatras de bâtiments en ruine, de gros blocs de pierre et de colonnes effondrées. Un Nain qui voit ce spectacle lui trouvera une impression générale faisant penser aux Nains, mais il lui sera impossible de dire s'ils sont vraiment à l'origine de ces constructions. Un seul bâtiment rectangulaire et sans fenêtre se dresse au milieu des décombres. Son toit est remarquablement surprenant, car il est taillé dans une pierre noire brillante, ou dans du quartz. C'est le lieu que recherchent les PJ, l'Oratoire de Sigmar à Karak-Kadal.

Même de loin, il est évident que la cité n'est plus habitée que par des os. Blanchis par le soleil et les intempéries, ils jonchent le sol, surgissant





de la terre et de la poussière ou sont empilés contre les murs défaits. Lorsque les PJ descendent la pente vers les ruines, les os et la poussière craquent sous leurs pieds ; leurs foulées sont parfois mal assurées mais le trajet n'est pas très difficile. De temps en temps, un PJ ou une des mules trébuche lorsqu'un tas d'os cède sous le poids. Ils ne peuvent pas se déplacer plus vite qu'à l'allure Normale sans réussir un Test d'I (voir le paragraphe *Mouvement Pendant les Rencontres dans les Montagnes*).

Les Squelettes de Karak-Kadal

Lorsque les PJ arrivent à moins de 100 mètres de l'Oratoire, le ciel commence à s'assombrir. Le vent se lève et la poussière tourbillonne autour de leurs pieds. Plus ils se rapprochent de leur but, plus l'intensité du vent augmente. La poussière les cingle, et de petites voix gémissantes se font entendre dans le vent. Cela n'a pas d'influence sur la vitesse de progression vers l'Oratoire, mais les PJ devraient commencer à avoir quelques appréhensions sur ce qui les attend.

Lorsque l'un d'eux arrive à 15 mètres de la porte, le vent atteint son maximum. Les os devant l'Oratoire se déplacent d'eux-mêmes et une phalange de Squelettes s'élève de la poussière. Ils restent parfaitement immobiles jusqu'à ce que les PJ arrivent à 10 mètres de la porte, puis ils attaquent. Si les PJ font demi-tour, les Squelettes reprendront leur formation, mais ne les suivront pas. Les aventuriers vont devoir se battre pour entrer dans l'Oratoire.

C'est une bataille inhabituelle. Alors que les PJ se déplacent vers l'Oratoire, ils sont encerclés par les Squelettes qui les attaquent avec des os en guise de gourdins. Deux Squelettes peuvent combattre simultanément contre un PJ.

A chaque fois que l'un d'eux est détruit, il libère suffisamment de place pour permettre au PJ d'avancer sur ses restes et de se déplacer de 1 mètre vers l'Oratoire ou de 2 mètres dans n'importe quelle autre direction. Les PJ en première ligne doivent donc détruire 10 Squelettes pour atteindre la porte. Une *Boule de Feu* ou tout sort similaire créera une "brèche" dans la phalange de Squelettes qui permettra aux PJ d'avancer de 2 mètres. Les sorts comme *Annihilation de Mort-Vivants* détruiront suffisamment de Squelettes pour qu'ils puissent se déplacer de 1D6 mètres dans n'importe quelle direction. Les Squelettes détruits sur le flanc ou à l'arrière ne permettent pas d'avancer, mais comme un Squelette détruit ne peut pas attaquer, les PJ peuvent éviter des blessures en les éliminant systématiquement.

A moins qu'ils ne précisent qu'ils se dirigent systématiquement vers la porte, les PJ seront "détournés" lors de la bataille. Ils devront donc détruire 1D3 Squelettes supplémentaires pour accéder à la porte.

Si les PJ s'éloignent à plus de 15 mètres de l'Oratoire, les Squelettes cesseront leurs attaques et reprendront leur formation devant le bâtiment.

Le nombre de Squelettes dans la phalange est infini. Ceux qui tombent sont remplacés lors du round suivant. Les Squelettes détruits s'effondrent en un amas d'os puis se relèvent en 1D6 rounds. Cela s'applique aussi à ceux supprimés par des sorts.

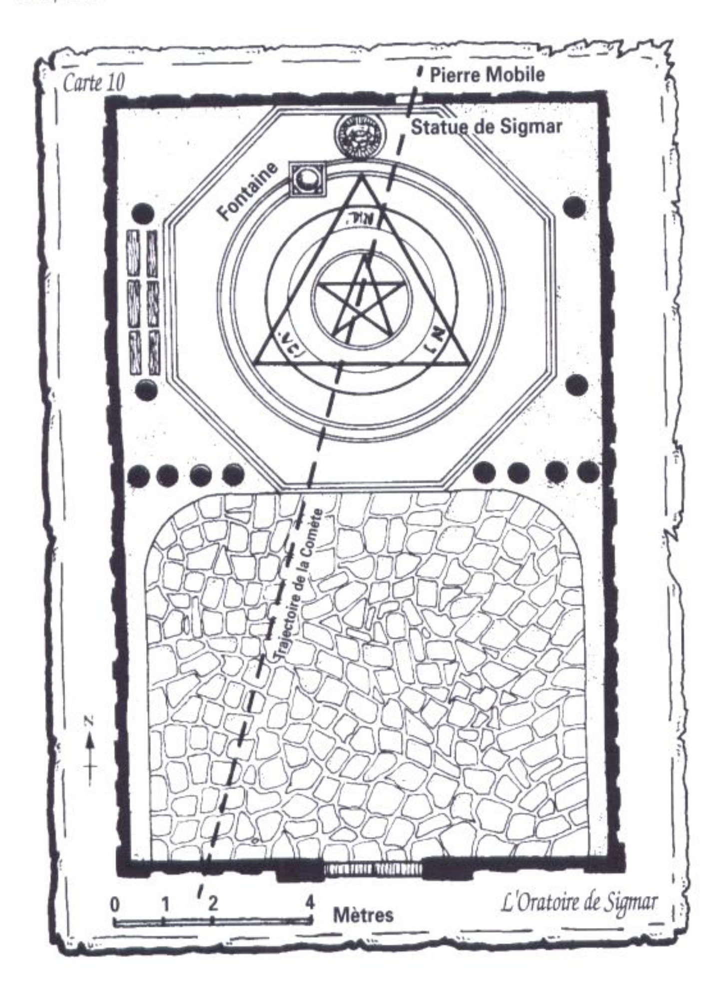
Enfin une *Zone de Sanctuaire* permet aux PJ de franchir ce barrage et d'atteindre la porte en toute sécurité. Mais dès que l'un d'eux la touche, la *Zone* Disparaît. Une nouvelle incantation du sort ne produira aucun effet, mais les *Points de Magie* ne seront pas perdus.

L'Oratoire de Sigmar

L'entrée de l'Oratoire est constituée d'une lourde porte de bois noir, uniquement garnie d'un grand heurtoir de cuivre en forme de marteau.

La porte ne peut être ouverte ni par des sorts, ni par des coups de pied, ni en la défonçant, pas plus qu'en tambourinant avec le heurtoir. Il n'y a qu'une seule façon de le faire. Que l'un des PJ s'écrie : *« Ouvre-toi au nom de Sigmar ! »* ou lance tout autre appel à Sigmar pour qu'il leur permette d'entrer et la porte s'ouvrira. Les PJ pourront alors se ruer à l'intérieur et la refermer derrière eux. Elle est garnie d'un certain nombre de verrous que les PJ auront intérêt à pousser s'ils veulent échapper aux Squelettes ; sinon, ceux-ci forceront l'entrée de l'Oratoire et attaqueront encore.

La *Carte 10* montre la disposition des lieux. Le bâtiment est sombre et poussiéreux, mais pas sale. De la lumière filtre par le contour de la porte et, très faiblement, par le plafond, mais la clarté n'est pas supérieure à celle d'une bougie. Malgré les années d'abandon, les bancs de bois sont toujours assez solides pour supporter le poids d'une personne. L'eau de la fontaine est claire et pure, ni polluée ni stagnante. Le plafond est constitué d'une substance noire, vitreuse et légèrement graisseuse, qui ressemble à du quartz.



La statue représente Sigmar assis sur un trône, avec un amas de têtes de Gobelins à ses pieds. Un marteau sculpté repose sur ses genoux. A première vue, rien ne distingue cet Oratoire de Sigmar de ceux qui parsèment L'Empire.

Un Test d'**Int** réussi (bonus de +10 pour la compétence *Observation*) révélera que quelques lettres presque effacées ont été gravées au-dessus de la porte. Bien que dans un style archaïque, les mots sont lisibles avec la compétence *Alphabétisation — Classique* :

Dans les heures de péril,
Que les mains sages travaillent où les yeux ont porté.

La signification de ce message deviendra plus claire à minuit. Il n'y a rien d'autre qu'une fouille puisse révéler. Il est impossible de trouver la pierre mobile et la carte dissimulée avant minuit, moment où la comète sera visible sur le plafond.

A minuit, et sans le moindre avertissement, tout le plafond est éclairé par une pure lumière blanche. Elle est plus que suffisamment brillante pour réveiller d'éventuels dormeurs. Elle diminue progressivement, et le plafond prend une teinte bleu nuit — et se parsème d'étoiles ! Ces étoiles s'éteignent l'une après l'autre et une comète à deux queues traverse ce ciel intérieur, laissant derrière elle une trace lumineuse qui disparaît après deux minutes ; les PJ ont donc largement le temps de repérer son trajet, qui est indiqué sur la *Carte 10.* Cet étrange événement montre que les PJ sont sur la bonne piste et, s'ils l'interprètent correctement, ils sauront vers où se diriger.

Mal inspirés, ils pourraient suivre le trajet de la comète dans la nature. Au minimum, cela les ramènera vers L'Empire ; ils devraient avoir suffisamment de bon sens pour ne pas le faire. Mais s'ils insistent, laissez-les faire. Ils finiront par tourner en rond dans la montagne, affrontant des Ogres, des Trolls et bien d'autres monstres. Vous pouvez faire réapparaître certaines des *Rencontres dans les Montagnes*, ou faire intervenir celles du voyage jusqu'à la Vallée Cachée.

Quand les PJ réaliseront enfin qu'ils ont pris la mauvaise route, ils retourneront à l'Oratoire à Karak-Kadal. Il leur faudra bien sûr se frayer à nouveau un passage à travers les Squelettes.

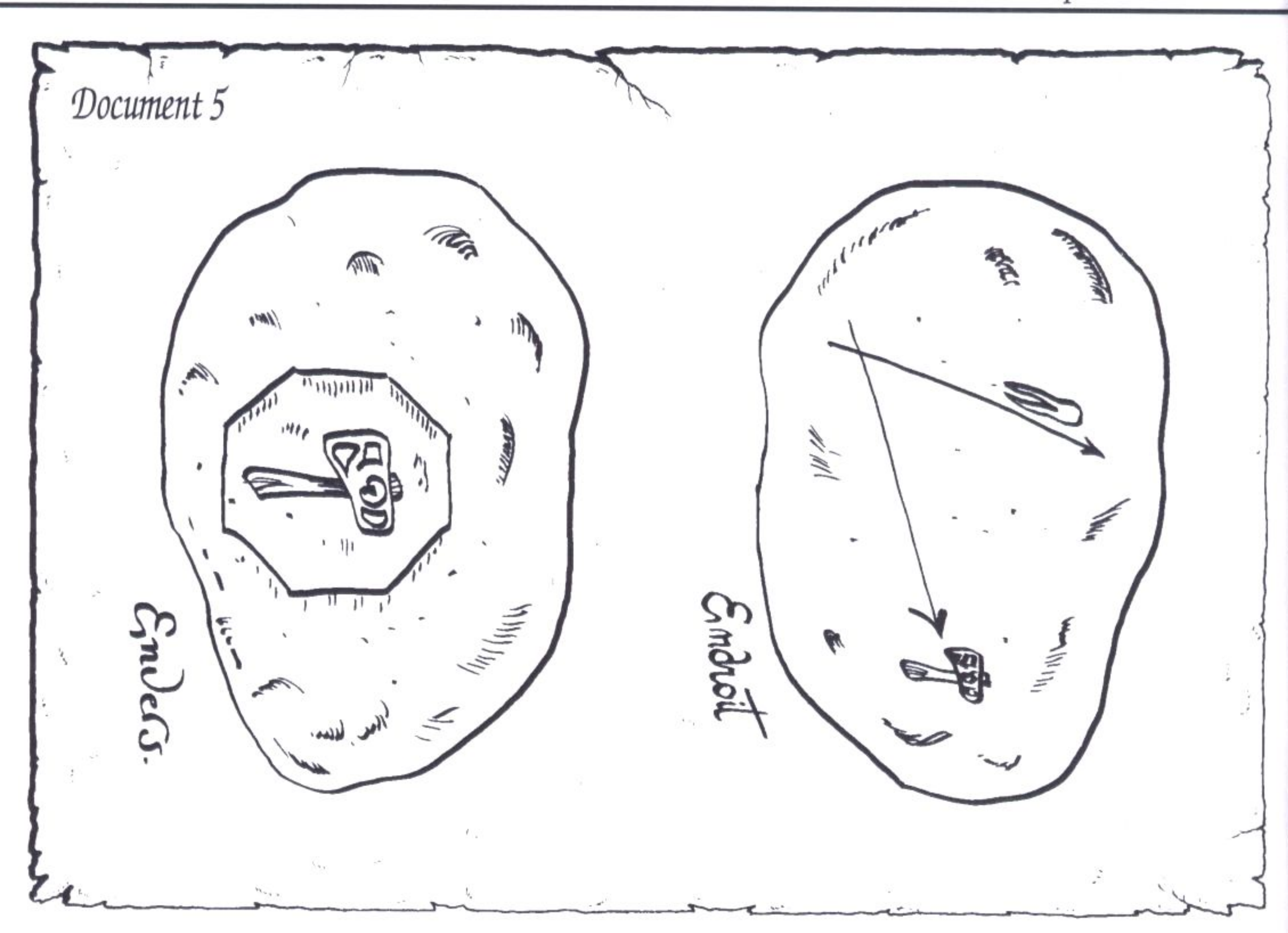
Pour bien interpréter le passage de la comète, ils doivent suivre le conseil inscrit au-dessus de la porte. Le trajet de la comète les dirigera vers le mur nord. Si des mains se mettent à travailler dessus (si le mur est fouillé manuellement), elles découvriront une pierre mobile, derrière laquelle un gros morceau de pierre plate, de la taille d'une assiette, est caché. Deux diagrammes sont gravés sur sa surface. Donnez aux joueurs le *Document 5.*

La flèche supérieure représente le trajet de la comète à travers le plafond. L'autre flèche, dirigée vers un marteau, indique la direction que les PJ doivent prendre. En suivant la bonne route, ils atteindront la Vallée Cachée.

Grâces Obtenues dans l'Oratoire

A l'intérieur, un ou plusieurs PJ peuvent vouloir remercier Sigmar pour leur avoir permis d'arriver jusque-là. Dans ce cas, les chances d'obtenir une grâce sont élevées (+50 aux chances normales). Mais de brusques conversions à la foi de Sigmar n'amèneront rien, pas plus que des demandes d'aide égoïstes ou intéressées. Des témoignages de reconnaissance polis pour avoir pu atteindre l'Oratoire sont acceptables, ainsi qu'un mélange de remerciements et de demandes de conseils pour le futur. Les demandes d'aide, quelle que soit leur formulation, seront systématiquement ignorées.

Un fidèle de Sigmar béni reçoit la capacité de porter un coup de **F** 10. La décision de porter ce coup-là doit être prise avant la détermination du jet pour toucher. Si le coup rate, la grâce est perdue. De toute façon, la grâce disparaît au bout de 48 heures.



Si le PJ béni est en plus un clerc de Sigmar, il reçoit une grâce spéciale. Tout d'abord, un parchemin portant trois sorts de *Force de Combat* apparaît sur les genoux de la statue. Ensuite le clerc peut, s'il le souhaite, prendre immédiatement une promotion dans une caractéristique.

Départ de l'Oratoire

Après l'entrée des PJ dans l'Oratoire, les Squelettes gratteront à la porte, le vent soufflera en violentes bourrasques. Ces bruits retentiront jusqu'au coucher du soleil, et toute la nuit durant. Au lever du jour, ils s'éteindront.

Si les PJ ouvrent la porte à ce moment-là, ils verront que les Squelettes se sont dissous dans le sol. Mais s'ils tentent de revenir dans l'Oratoire, les Squelettes réapparaîtront.

Pour quitter l'Oratoire pendant que les Squelettes sont encore actifs, les PJ devront livrer bataille pour se frayer un chemin, comme décrit ci-dessus. Là encore, dès qu'ils seront à plus de 15 m de l'Oratoire, les Squelettes s'arrêteront.

La Vallée Cachée



La Vallée Cachée est à 112 km de l'Oratoire de Sigmar. Le voyage est bien plus difficile que celui qui a précédé. C'est une rude équipée à travers un terrain qui oscille entre la colline et la montagne.

Un PJ peut porter jusqu'à **F** x100 **Enc** et parcourir 16 km dans une journée. Réduisez cette distance de 1,5 km par tranche de 10 **Enc** au-dessus de cette limite. S'il ne transporte que **F** x50 **Enc**, il peut atteindre 19 km. Si les PJ tentent d'aller plus loin, chacun d'eux doit tenter un Test d'*Endurance* à la fin de chaque kilomètre supplémentaire. Un échec indique que le PJ s'est fait une élongation ou s'est épuisé. Réduisez le score en **F** de 1 et ceux en **Dex** et en **I** de 10 pour 1D4 jours. Un sort de *Guérison des Blessures Légères* soignera ces désagréments.

Les mules peuvent toujours porter jusqu'à 600 **Enc**, mais réclament aussi toujours 10 **Enc** de nourriture par jour. L'herbe rare et dure de ce secteur ne leur suffit pas pour continuer à porter de lourdes charges.

Les brumes soudaines et les averses violentes peuvent aussi ralentir leur progression et ils mettront au moins une semaine pour arriver à la Vallée Cachée. Entre-temps, vous pouvez faire intervenir les rencontres présentées ci-dessous à votre guise. Elles ne sont généralement pas aussi dangereuses que les précédentes et les PJ pourraient penser que Sigmar veille sur eux et éloigne les monstres — au moins pour l'instant. Les créatures rencontrées sont présentées plus précisément dans le chapitre *Profils*.

Chevres de Montagne

Référez-vous à la rencontre *Nourriture sur Pied* des *Rencontres dans les Montagnes*. Cela permet aux PJ d'obtenir de la nourriture fraîche.

Orques Sombres

Sous la direction de Rippett Nacunyeu, ces rudes créatures attaqueront d'abord les PJ avec des projectiles. Mais elles sont si violentes qu'à chaque round ils doivent réussir un Test de **Cl** ; s'ils échouent, elles se rueront sur les PJ.

Il est impossible de négocier avec les orques. Ils sont si sanguinaires et violents qu'ils ne veulent pas perdre de temps en parlote alors qu'ils peuvent se faire un bon petit massacre.

Ours de Montagne

Cet ours a tout simplement faim et il vient visiter le camp des PJ à la recherche de nourriture.

L'ours s'arrêtera pour manger tous les vivres qu'on lui lancera, au rythme d'une ration homme-jour en un Tour (quelle qu'en soit la nature). S'il est attaqué par des armes de distance, il s'enfuira dans 75% des cas, sinon il attaquera. Il attaquera systématiquement s'il est combattu au corps à corps.

Si les PJ lui donnent de la nourriture, il pourrait les suivre et mendier pour en avoir encore et devenir un vrai casse-pieds. S'il n'est pas chassé, il sera de plus en plus audacieux et n'hésitera pas à s'installer dans leur camp et à fourrer son museau dans leurs sacs pour trouver à manger.

Araignée Géante

Une Araignée Géante, de la même couleur grise que les rochers, bondit sur les PJ. Elle a 90% de chances de les surprendre (-10 si un des PJ a *Acuité Auditive* ou *Visuelle*).

Un Test d'**Int** réussi (+20 pour la compétence *Pistage*) permettra aux PJ de découvrir son repaire. Il contient le cadavre à moitié dévoré d'un Nain. Son armure de cuir est fendue et inutilisable, mais une bourse à la ceinture contient 18 CO 22/-. Un sac gît tout près avec une hachette, une outre, une corde de 15 mètres et un petit attirail de cuisine. Le plus intéressant de tout cela est une petite flasque verte enroulée dans un morceau de fourrure. Elle contient un liquide épais sentant la pêche : deux doses d'une *Potion de Soins*.

Traversée des Rivières

Comme le montre la *Carte 7*, deux rivières traversent Karak-Kadal et la Vallée Cachée. Aucune n'est vraiment profonde ni large, mais leur courant est rapide. Les PJ pourront les franchir en suivant les gros rochers qui occupent leurs lits et les mules seront très contentes de barboter dans l'eau.

Bien sûr, si vous avez fait subir des intempéries aux PJ, le niveau de l'eau sera supérieur. Chaque PJ devra réussir un Test d'**I** pour ne pas chuter des rochers glissants. Ceux qui se retrouvent à l'eau encaisseront 1D3 Points de Dommages de **F** 2 et seront entraînés 4D6 mètres en aval. Les PJ portant une armure encaisseront 1D3+1 Points de Dommages car ils ont quelques difficultés à remonter à la surface.

Aux Abords de la Vallée

Le voyage des PJ sera interrompu par certaines des rencontres présentées ci-dessus. La veille du jour où ils pourront atteindre la Vallée Cachée, chacun d'eux devra tenter un Test d'**I** (bonus de +10 pour l'*Acuité Visuelle*). Ceux qui réussiront apercevront des créatures volant dans le ciel, au-devant d'eux.

L'usage d'une longue vue, si le groupe en possède une, permettra d'identifier des Pégases. Il est assez inhabituel de voir ces animaux, mais le phénomène le plus surprenant est leur soudaine éclipse en plein vol. Un moment, les chevaux ailés volent, et l'instant d'après, ils ne sont plus là. Cette disparition est visible même sans longue-vue.

En approchant de la Vallée, les PJ découvriront un chemin bien tracé — et régulièrement emprunté — qui mène exactement dans la direction où ils veulent aller. Il est nettement plus facile de marcher sur ce chemin que de progresser dans la nature et les PJ peuvent aisément aller à 5 km/h. Alors qu'ils suivent cette piste, de la brume se développe dans les creux du terrain. Ce n'est pas inhabituel, mais ces brumes deviennent si épaisses que la visibilité est rapidement réduite à moins de 10 m. Le chemin, toujours facile à suivre, s'élève lentement jusqu'au sommet des collines.

Après une heure de marche dans le brouillard, la piste redescend brusquement et la Vallée Cachée apparaît aux yeux de chacun. Elle est baignée de soleil sur toute sa longueur, qui atteint 5 km. La végétation luxuriante et verte est un mélange de fleurs sauvages et d'herbes drues, de bois et de champs soigneusement cultivés. A moins d'un kilomètre des PJ, des huttes et des habitats suspendus sont pour la plupart couverts de lierre. Mais il n'y a aucun signe de vie. L'endroit semble abandonné.



Embuscade !

Le chemin se dirige vers les habitations à travers une partie très boisée de la vallée. Les PJ ont à peine le temps de parcourir 500 m qu'ils se retrouvent encerclés par un grand nombre d'Elfes des Bois, tous vêtus de gris et de marron, qui ont surgi des arbres en donnant presque l'impression de se solidifier dans l'air. Tous sont équipés d'arcs chargés et tous dirigent leurs flèches vers les PJ. Leur chef s'avance d'un pas et, dans un Occidental teinté d'un léger accent, demande leur reddition.

Si les PJ s'exécutent, leurs armes sont saisies, mais ils ne sont pas fouillés et peuvent donc garder celles qui sont cachées. La plupart des Elfes continuent de les viser pendant ce temps. Le chef refusera de leur dire son nom et de révéler leur localisation. La seule réponse qu'il donne aux éventuelles questions est que les PJ doivent parler avec Melaril Boidorm. Une fois désarmés, les PJ sont contraints de suivre le sentier jusqu'aux habitations à la pointe des flèches.

Mais si les PJ sont assez stupides pour résister, les Elfes des Bois leur décocheront une volée de flèches puis se fondront dans les arbres et tireront à nouveau sur tout PJ encore en état de se battre. Les 40 Elfes des Bois restants (tous ceux qui sont capables de se battre) arriveront en 1D6+3 rounds, menés par Melaril Boidorm. Après quoi, seule une reddition immédiate de tous les PJ leur permettra d'avoir la vie sauve. Les Elfes ont des raisons pour se montrer particulièrement soupçonneux envers les étrangers, elles seront expliquées plus loin.

La Rencontre avec Melaril Boidorm

Les PJ sont conduits dans la plus grande maison du village elfe, où ils sont priés de s'asseoir autour d'une superbe table en chêne, sur des chaises dont le bois est délicatement sculpté. Les Elfes se placent le long des murs, leurs arcs toujours dirigés vers les PJ.

Après cinq minutes d'attente tendue et silencieuse, Melaril Boidorm entre et s'assied au bout de la table. Un par un, les Elfes s'approchent et lui tendent les armes de leurs prisonniers. Il les inspecte soigneusement et les leur redonne. Les PJ ne vont pas encore pouvoir les récupérer, et Melaril et les autres Elfes ignorent toutes les questions qu'ils peuvent poser.

Après en avoir fini avec les armes, Melaril tourne son attention vers les PJ. Il commence par faire remarquer que bien peu d'Humains ont réussi à atteindre la Vallée. Naturellement, Melaril veut savoir qui peuvent bien être les PJ, ce qu'ils font et comment ils ont pu arriver dans la Vallée. Il se montre poli, mais s'inquiète de l'apparition des aventuriers ; s'ils ont découvert la route, d'autres peuvent les suivre.

Melaril a 137 ans et il n'a pas atteint cet âge respectable sans pouvoir discerner un mensonge de la vérité. Il a droit à un Test de **Soc** à chaque fois qu'un PJ lui ment et, à chaque réussite, il s'en rendra compte. Il ne mettra cependant pas le PJ face à son mensonge, mais il posera d'autres questions, qui l'obligeront à s'enfoncer encore plus, puis il le réprimandera doucement pour ne pas être sincère. Les PJ feraient vraiment mieux de lui dire toute la vérité. Les complots impériaux lui importent peu, mais les événements de l'Oratoire, le fait qu'ils ont la carte gravée dans la pierre et qu'ils ont pu se diriger vers la Vallée, tout cela l'intéresse terriblement.

Melaril se renverse dans sa chaise et fait un signe aux Elfes. Du pain frais, des fromages, des fruits, de l'eau de source, du lait et du vin, tout cela est placé sur la table devant les PJ qui sont invités à se rassasier. Melaril se contente d'un simple fruit, puis il fait à nouveau



signe aux Elfes ; pendant que les PJ mangent, ils accrochent les armes sur les dossiers des chaises. Les PJ sont pour l'instant les bienvenus.

Pendant le repas, Melaril acceptera de répondre à quelques questions de base concernant les Elfes et la Vallée Cachée. Les PJ apprendront les informations suivantes :

1. Les Elfes des Bois vivent dans la Vallée depuis "maintes années". *Melaril ne peut pas dire combien parce que cela n'a pas d'importance à ses yeux, pas plus qu'à ceux des autres Elfes, mais cela fait 3500 ans.*

2. Une puissante magie a créé la Vallée et l'a maintenue jusqu'à présent. *Melaril n'en dira pas plus — il ne souhaite pas révéler de secrets.*

3. Les seules protections dont a eu besoin la Vallée sont des illusions et des protections magiques. Rares sont les étrangers qui ont vu cet endroit, et encore plus ceux qui ont rencontré les Elfes.

4. Seuls des Elfes des Bois et des créatures forestières vivent dans cette Vallée. *C'est faux.*

Les PJ parleront peut-être des créatures volantes, s'ils les ont vues ; Melaril semblera tout étonné et dira qu'il ne sait absolument pas de quoi ils parlent. Un PJ qui réussit un Test sous la moitié de sa **Soc** se doutera que Melaril ment. Les PJ se montreraient très impolis s'ils insistaient et, de toute façon, Melaril restera sur sa position.

Lorsque tout le monde a fini de manger, Melaril reste quelques instants immobile et une ombre passe sur son visage. Il a un problème qui concerne tout son peuple. Une *chose* — il ne trouve pas de meilleur terme pour la décrire — a réussi à s'infiltrer dans la Vallée et a massacré une douzaine de personnes au cours des deux derniers mois. Les cadavres étaient dans un état horrible : la chair desséchée était atrocement racornie sur des os déshydratés. C'était comme si leur vie avait été aspirée. Et pour rendre les choses pires, les victimes étaient les Elfes les plus jeunes — d'abord les enfants, puis deux des plus jeunes et des meilleurs combattants. Melaril ne sait pas quelle est la meilleure action à entreprendre mais peut-être que l'aide des PJ permettra de trouver une solution.

Melaril s'arrête puis leur fait une offre simple : les PJ détruisent l'horreur qui décime les Elfes des Bois et lui, en retour, les aide dans leur quête. Si les PJ semblent s'interroger sur la nature de ce que peuvent proposer les Elfes, Melaril indiquera simplement que Sigmar est venu dans la Vallée. Son grand-père lui a raconté l'histoire — son arrière-arrière-arrière-arrière grand-père a réellement vu Sigmar et lui a parlé ! Là encore, Melaril ne veut pas en dire plus... à moins que les PJ n'aident son peuple.

Les PJ peuvent s'installer comme chez eux dans une des bâtisses de bois. Si certains sont blessés, deux Elfes des Bois ayant les compétences *Traumatologie* et *Pathologie* viendront offrir leurs talents. Ils bénéficient de deux journées où ils peuvent se restaurer richement, se prélasser et se soigner ; les Elfes sont amicaux mais assez timides et réservés. Le troisième matin, Melaril vient les voir. Le moment est venu de détruire le monstre qui les hante.

Une Rencontre Après la Bagarre

Si les PJ se sont battus avec les Elfes, Melaril ne sera pas dans de bonnes dispositions. Il cuisinera les PJ à tour de rôle et sa colère légitime ne sera pas atténuée par des mensonges et des tromperies. Les PJ ont attaqué les siens et il tient à les faire payer pour cela. Il exigera qu'ils détruisent l'horreur qui infeste la Vallée — le différent qui les oppose sera alors effacé. Les PJ sont alors reconduits dans la plus petite hutte pour la nuit. Les Elfes des Bois montent une garde soignée près d'eux. Leurs armes ne leur sont rendues que lorsqu'ils partent chasser le Nuage du Chaos (voir ci-dessous).

Après la destruction de ce Nuage, l'attitude de Melaril s'améliore. Il leur donne les informations de *La Rencontre avec Melaril*, et ce qui concerne la visite de Sigmar dans la Vallée.

Le Nuage du Chaos

Melaril n'a pas beaucoup d'autres informations à fournir sur la créature, le monstre ou la chose qui a tué les Elfes. Il reconnaîtra, en privé, qu'il doit certainement s'agir d'une création du Chaos, mais il ne souhaite pas le dire à son peuple pour ne pas le terrifier.

C'est tout ce qu'il peut dire. La seule personne qui avait survécu après avoir vu la chose a été tuée lors de l'attaque suivante. Melaril l'avait interrogée sur ce qu'elle avait vu. La créature semblait être des plus étranges : une brume de formes tordues nacrée et opalisée. Les corps ont d'abord été découverts dans l'extrémité nord de la Vallée. Quand les Elfes se sont mis à éviter ce coin, les massacres ont eu lieu ailleurs. Si les PJ ne pensent pas d'eux-mêmes à chercher là, Melaril le leur suggérera. En patrouillant la partie nord, les PJ rencontreront le Nuage du Chaos au bout de 1D3 jours ; s'ils cherchent ailleurs, cela se produira après 1D6 jours.

Le Nuage se matérialise lentement et dérive vers eux tout en s'épaississant progressivement. Ils le repéreront à 16 mètres, alors qu'il se dirige droit sur eux. Il attaquera sans aucune considération de conséquences. Etudiez le profil, la description et les pouvoirs spéciaux pour en tirer les plus grands effets. Reportez-vous au chapitre *Profils* pour de plus amples renseignements sur le Nuage du Chaos.

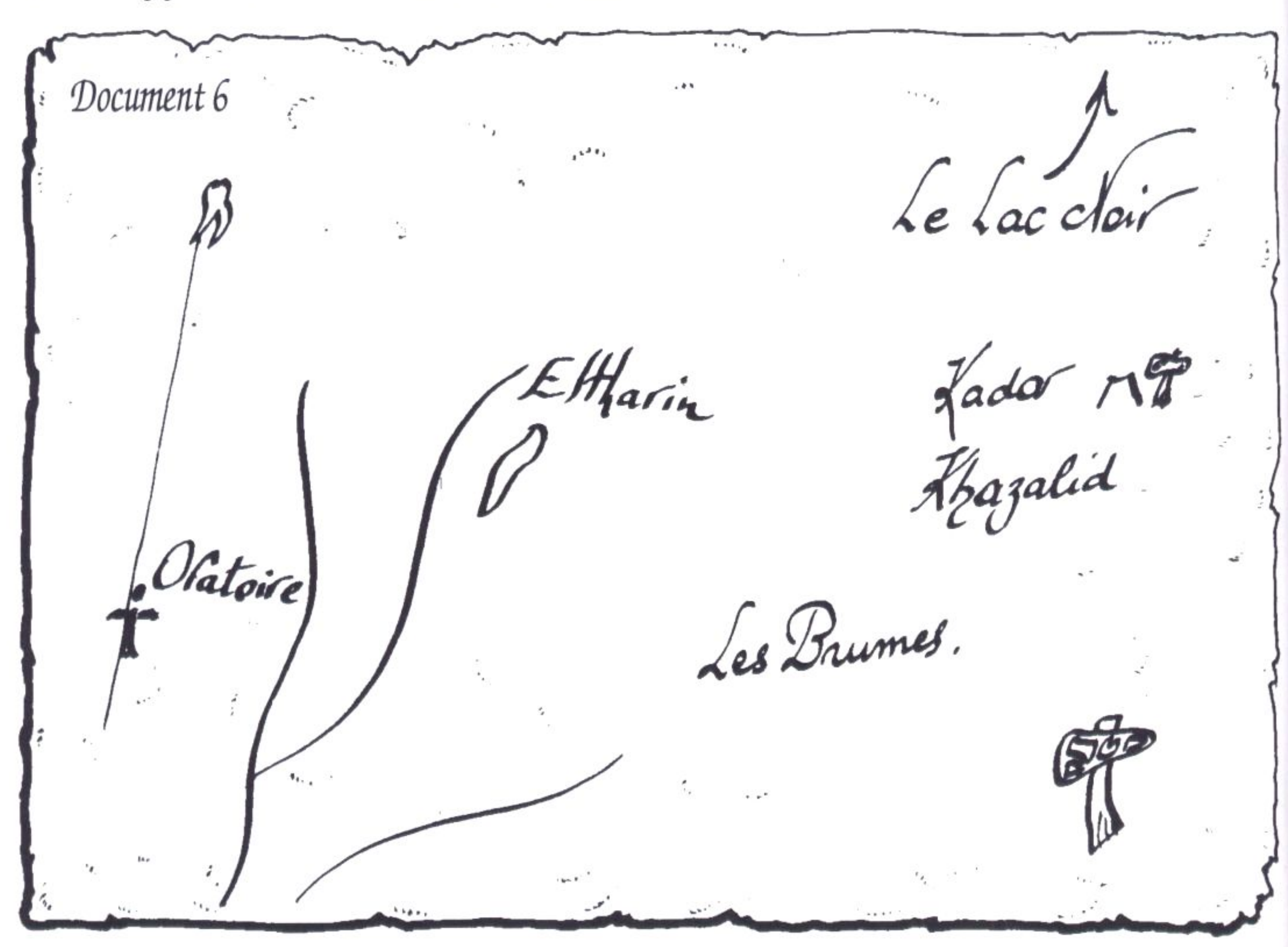
Le Départ de la Vallée

Quand ils auront tué le Nuage du Chaos, les PJ deviendront des Héros pour les Elfes. Toutes leurs blessures seront traitées avec le maximum d'attention. En gage d'amitié, Melaril offrira à chacun une petite broche de bois en forme de luth, et une grande fête sera préparée. Les Elfes serviront leurs mets et leurs vins les plus raffinés, illumineront les bois de lanternes et décoreront les habitats de fleurs et de cristaux. La musique et les déclamations des vers elfiques peuvent durer des heures.

Puis Melaril honorera sa part du marché en leur offrant un morceau de papier très ancien soigneusement fixé entre deux supports de bois poli. Donnez aux joueurs le *Document 6*. En le comparant au *Document 5*, les PJ devraient réaliser que la trace de la Comète est la même sur les deux et qu'il suffit donc d'associer les deux plans. S'ils n'y pensent pas d'eux-mêmes, Melaril pourra le leur suggérer.

Ils pourraient aussi lui demander pourquoi Sigmar est venu par là et a laissé tant d'indices. Il ne pourra leur indiquer que l'hypothèse suivante, basée sur les histoires de son grand-père : Sigmar a caché ses indices parmi les trois grandes races — les Humains, les Elfes et les Nains. Les PJ ont commencé leur quête parmi les Humains, ont trouvé une indication dans des ruines naines et ont maintenant obtenu l'aide des Elfes. Cela veut peut-être dire qu'ils sont près du but. C'est tout ce qu'il sait.

Les PJ voudront sans doute quitter la Vallée dès qu'ils seront remis. Les Elfes leur offriront une semaine de nourriture fraîche (et qui le restera, grâce aux talents des Elfes dans la préparation), ainsi qu'une autre semaine de nourriture séchée (céréales, fruits secs et une petite roue de fromage). Ils ne leur fournissent pas de viande séchée ou salée car ils n'en consomment pas. Vingt Elfes assureront une escorte d'honneur jusqu'à la limite de la Vallée et dirigeront les PJ dans la bonne direction.



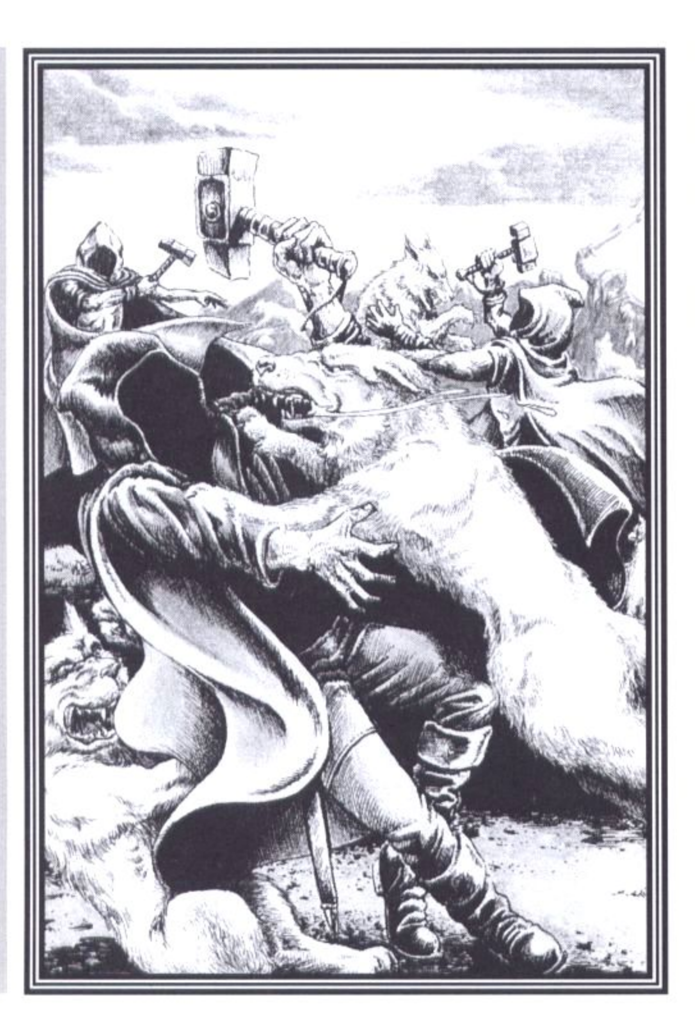
Vers Kadar-Khalizad

Les PJ vont maintenant franchir les 200 derniers kilomètres de leur périple. Ils se rapprochent — ou du moins ils l'espèrent — de l'endroit où repose *Ghal-maraz*, le Marteau de Sigmar.

Aucune piste ne les mènera vers leur destination. Les animaux ont créé de nombreux passages, mais qui sont très irréguliers. Les PJ feraient mieux de gravir les collines, de suivre leurs crêtes et de redescendre dans les vallées. Ainsi, leur route restera assez proche de la direction indiquée sur la carte de Melaril (*Document 6*).

Chaque PJ peut parcourir 21 km par jour tout en portant **F** x100 **Enc**. Cette distance est réduite de 1,5 km par jour par tranche de 10 **Enc** au-dessus de cette limite. Un PJ qui ne porte que **F** x50 **Enc** peut parcourir 25 km dans la journée.

La vitesse de voyage s'est améliorée car les PJ sont de plus en plus habitués à parcourir les collines. Tout ce qu'ils ont enduré jusque là a renforcé leurs muscles. Ils peuvent toujours vouloir dépasser leurs possibilités ; chaque PJ doit réaliser un Test d'**E** après chaque 1,5 km supplémentaire, mais maintenant avec un bonus de +10. En cas d'échec, il s'est fait une élongation. Réduisez ses scores en **F** de 1 et en **Dex** et **I** de 10 pendant 1D4 jours. Là encore, un sort de *Guérison des Blessures Légères* remettra tout cela en place.



Le territoire traversé est triste et menaçant. La végétation est rare (et nettement insuffisante pour rassasier une mule). Au nord et à l'est, des sommets plus élevés deviennent visibles. Les PJ n'ont aucune idée de la distance qu'il leur reste à parcourir avant d'arriver au terme de leur quête. La seule chose qui peut les encourager à poursuivre, c'est la certitude qu'ils vont dans la bonne direction et qu'ils suivent les traces de Sigmar. Si nécessaire, une prémonition peut les aider en cours de route.

Un Rêve de Guerre

Déterminez aléatoirement le PJ qui reçoit ce rêve.

Sur une plaine assombrie par une forte couverture nuageuse, le PJ voit une troupe de gens, tous vêtus de simples tuniques, et tous portant des marteaux de guerre, qui s'éloignent du point où ils semblent se trouver. Une horde immense de loups blancs, que la distance rend minuscule, fait face à cette armée. Hommes et loups se mêlent en une lutte acharnée, où les premiers taillent dans les bêtes avec leurs épées et leurs piques, et les frappent de leurs marteaux, alors que les seconds démembrent leurs adversaires. Finalement, hommes et loups s'effondrent, épuisés par les affrontements.

D'une forêt terrifiante apparue autour du champ de bataille surgit alors une nouvelle armée. Des Hommes-bêtes — et pire encore — chargent, le sol se déchire et vomit des squelettes, et des ailes monstrueuses viennent encore obscurcir le ciel. Même les rochers se déploient et se montrent sous leur véritable aspect, des géants et des trolls. Tous ces monstres s'abattent sur les armées épuisées et, dans une orgie de tuerie, les mettent en pièces. Les visions du PJ rougissent puis s'effacent, et il se réveille.

Le cauchemar a été si net et si puissant que le rêveur doit réussir un Test de *Sang-froid* ou acquérir un Point de Folie. Après ce Test, et quelqu'en soit le résultat, réduisez les scores du rêveur en **F** et en **E** de 1 et celui de **Cl** de 10, pour une durée de 1D6 heures après son réveil.

Rencontres Avant Kadar-Khalizad

Certaines, ou toutes, les rencontres présentées ci-dessous peuvent se produire pendant le trajet des PJ. Vous pouvez aussi en provoquer de votre création, ou puisées dans d'autres aventures **WJRF**. Une nouvelle apparition des Pégases constitue la seule exception ; elle devrait se produire près de la Vallée Cachée. C'est pourquoi elle figure en premier. Les caractéristiques figurent dans le chapitre *Profils* à la fin de ce livre.

Des Créatures dans le Ciel

Cette rencontre devrait se présenter peu après le départ des PJ de la Vallée Cachée.

Un PJ qui réussit un Test d'**I** (avec un bonus de +10) verra un groupe de créatures volantes qui descend derrière les collines, vers la Vallée Cachée. Avec l'aide d'une longue-vue, il est possible d'identifier des Pégases. Si les PJ les ont déjà aperçus avant d'arriver dans la Vallée, ils devraient comprendre qu'ils vivent dans, ou près de la Vallée.

Loups de Montagne

Cette meute, qui compte 14 Loups de Montagne, pistera les PJ pendant plusieurs jours. Chacun d'eux peut tenter un Test d'**I** (+10 pour l'*Acuité Auditive*). En cas de réussite, le PJ a repéré les animaux.

Les loups attaqueront de nuit. Ils seront 4 au premier round de combat, et 1D3 autres loups les rejoindront à chaque round suivant. Ils ne sont ni particulièrement agressifs, ni stupides. Ils feront volte-face si au moins deux d'entre eux sont gravement blessés ou tués lors du premier combat, ou si trois d'entre eux sont tués lors d'un autre affrontement. Ils continueront à suivre les PJ et ne renonceront que lorsque sept des leurs auront été tués.

Loup de la Nuit

La nuit suivant celle où les Loups de Montagne ont abandonné leur chasse, un Loup de la Nuit prend leur suite. Il n'utilise son hurlement provoquant la *Peur* que lors du round précédant son attaque ; ainsi, sa proie ne dispose que d'un minimum de temps pour surmonter sa réaction.

Le Loup de la Nuit n'attaquera que la nuit. Il s'enfuira si ses Points de Blessure sont réduits de moitié, ou moins, tout en hurlant dans l'espoir d'empêcher toute poursuite.

Poursuite !

Alors que les PJ traversent une petite vallée, une grande silhouette humanoïde apparaît au sommet d'une colline. Elle agite un gourdin et fonce en direction du groupe. La *Peur* que produit le Rat-Ogre se fait ressentir alors qu'il dévale la pente. Il atteint les PJ en un round.

Il frappera alors de son gourdin toute personne qui se trouve sur son chemin, mais son comportement dépendra des actions des PJ. S'il ne rencontre pas d'opposition, il se contentera de passer son chemin. Si les PJ veulent le combattre, il tournera désespérément sur lui-même. Dès qu'un PJ sera blessé, il tentera à nouveau de filer. Les PJ devraient comprendre qu'il tient plus à partir qu'à les combattre, ce qui est plutôt inquiétant ; seul quelque chose de puissant peut inquiéter un Rat-Ogre !

Deux rounds plus tard, la précipitation du Rat-Ogre devient compréhensible. Une Vouivre survole la vallée et passe au-dessus des PJ et du Rat-Ogre. La Vouivre n'est pas très maligne et plane pendant un tour à mi-hauteur au dessus de leurs têtes, avant d'atterrir au milieu du groupe. Si le Rat-Ogre est proche, elle concentrera son attaque sur lui, sinon, elle s'en prendra aux PJ. La Vouivre est blessée : elle est en colère, elle souffre et elle veut se défouler sur quelque chose. Elle ne tentera de fuir que si ses Points de Blessure sont réduits à 0.

Au sommet de la colline où est apparu le Rat-Ogre, les PJ découvriront trois cadavres de Skavens, victimes de la Vouivre. Leurs armes simples sont encore utilisables et l'un d'eux possédait un fouet. Ils transportaient un certain nombre d'équipements divers, cordes, outres d'eau, dagues, etc. Tout cela a une odeur plutôt rance. Un sac de cuir usé contient 17 CO en pièces mélangées et un anneau d'or valant 4 CO.

Chats du Chaos

Comme les Loups, ces Chats mutants suivent les PJ pendant deux ou trois jours avant d'attaquer. Les PJ peuvent aussi les repérer avec un Test d'**I** (+10 pour l'*Acuité Visuelle*).

Les Chats peuvent attaquer à tout moment, mais ils tenteront d'abord d'encercler les PJ pour les surprendre de trois directions à la fois. L'un d'eux pourra s'approcher à moins de 3D6 mètres avant l'attaque, mais les PJ auront droit à un nouveau Test (comme ci-dessus) pour le repérer.

Les Chats ne se laisseront pas distraire par des jets de nourriture. Lorsque l'un des PJ aura été blessé, ils tenteront de tuer une mule, s'ils le peuvent. Ils s'enfuiront et ne reviendront plus si deux d'entre eux sont blessés.

Les Marches

A 10 km du but, le terrain devient moins irrégulier et s'élève doucement. Le déplacement est plus facile sur ce plateau légèrement incliné que sur toutes les zones que les PJ viennent de traverser ; ils peuvent donc aller plus vite. Considérez qu'ils améliorent de moitié leur capacité de déplacement. En même temps, ils se rapprochent d'une ligne de petites montagnes dont les crêtes sont entourées de nuages.

Près des montagnes, les PJ se rendent compte qu'ils marchent dans un antique champ de bataille. Tout autour d'eux, des os et des crânes sont éparpillés, et des armes et des armures sont tellement corrompues qu'il n'en reste pratiquement plus rien. Par endroit, un morceau d'or ou d'argent, reliquat d'une boucle ou d'une fixation, brille sur le sol. Aucun ne vaut plus de 1D6 Pistoles.

Les armes et les os encore reconnaissables appartenaient visiblement à des créatures plus petites que des hommes, peut-être des Nains ou des Gobelins. Ces champs d'os s'étendent sur environ 3 km.

Au-delà, des marches taillées dans la pierre mènent vers un sommet, par une pente raide. Nombre des 1 500 marches se sont effritées ou sont couvertes de mousses et de lichens, mais elles sont parfaitement sûres.





Elles s'élèvent à flanc de montagne sur une hauteur de 270 mètres, puis disparaissent dans les nuages. Leur montée — ne serait-ce que la partie que les PJ voient — va être épuisante et doit être traitée comme un trajet de 3 km au-delà des limites de déplacement quotidien.

En haut des marches, les PJ ne découvrent absolument rien qui paraisse intéressant ou significatif. Par delà les nuages, les marches continuent sur une petite distance et aboutissent à une corniche rocheuse qui serpente sur le flanc de la montagne. L'air est humide et froid et la visibilité est très restreinte, pas plus de 2D6 mètres. Malgré cela, on peut voir que la corniche contourne la montagne mais qu'elle se rétrécit et disparaît. La seule chose remarquable est l'aspect artificiellement lisse de la roche sous les pieds des PJ.

Pendant que les PJ sont sur la corniche, la brume s'éclaircit et ils peuvent regarder vers une vallée, de l'autre côté de la montagne. Bien qu'elles soient loin en contrebas, ils peuvent aisément voir que les petites silhouettes qui s'y déplacent ne sont ni des Humains ni des Nains — elles ont des peaux vertes ! La brume revient et la scène disparaît.

Les PJ se demanderont sans doute ce qu'ils sont venus faire dans ce lieu désert. Si l'un d'eux mentionne Sigmar, une lumière brillera sur la paroi rocheuse et la brume s'éclaircira à nouveau. Cette surface jusque-là compacte est maintenant garnie d'une entrée de grotte. Au bout d'un moment, la lumière s'affaiblit jusqu'à devenir une pâle lueur argentée. Il n'y a rien d'autre à faire qu'entrer…

Terreur dans les Ténèbres

Cette partie de l'aventure conduit les aventuriers dans les profonds tunnels et les couloirs de Kadar-Khalizad, un habitat nain abandonné depuis longtemps. C'est le dernier endroit que Sigmar a foulé de son pied, et le dernier lieu de repos de son Marteau.

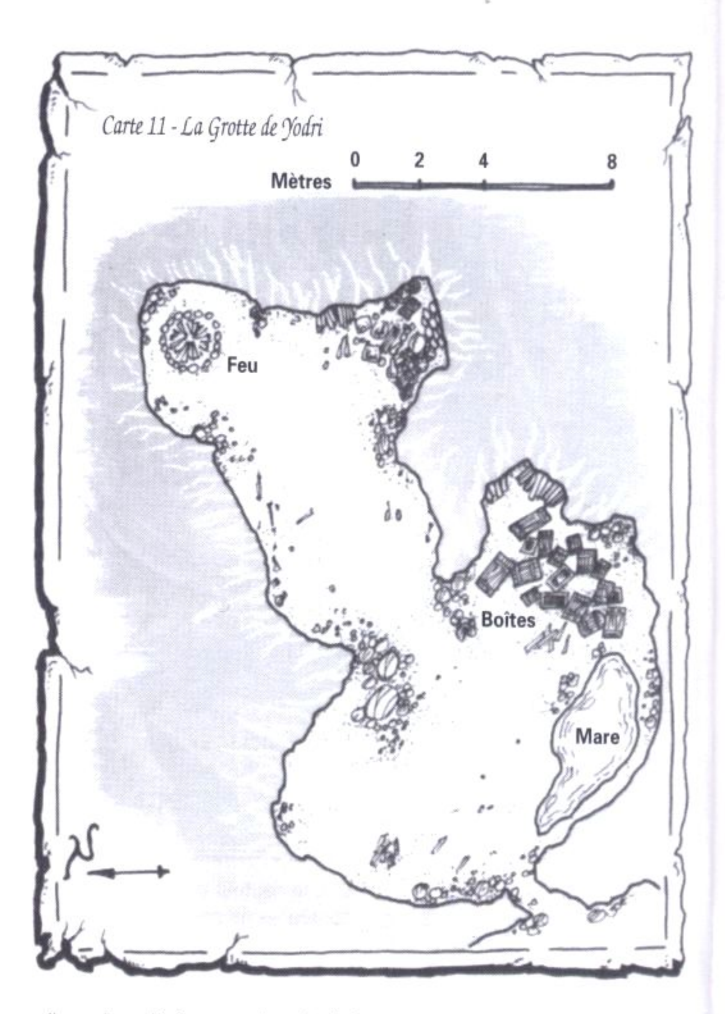
Avant d'atteindre le Marteau de Sigmar, les PJ doivent rencontrer Yodri, un vieux Nain mystique du temps de Sigmar, pour parler avec lui. Grâce à son aide, ils pourront se frayer un chemin à travers les niveaux supérieurs de Kadar-Khalizad, qui sont infestés de Gobelins, pour atteindre les niveaux inférieurs, où les esprits troublés des Nains morts rôdent. Encore plus bas, ils devront affronter le fantôme d'un Maître-Erudit nain, mort depuis longtemps. Enfin, ils pourront s'emparer du Marteau et reprendre la route qui les reconduira vers L'Empire. Mais les PJ n'ont-ils pas tort de se réjouir trop vite ?

La Grotte

En haut des marches qu'ils viennent de gravir, les PJ n'ont pas d'autre choix que d'entrer dans la grotte. En franchissant l'entrée, ils ressentent des picotements et une impression de résistance dans l'air, un peu comme s'ils marchaient dans l'eau. Cette sensation passe aussi vite qu'elle est apparue.

Les PJ se retrouvent maintenant dans une caverne vaste et sèche. La *Carte 11* montre sa disposition générale. Son éclairage est assuré par une lueur perlée artificielle qui semble être suspendue dans l'air. La lumière n'est pas très forte et les murs restent plongés dans l'ombre. Les PJ peuvent cependant distinguer les principales particularités de la grotte : les boîtes et les caisses, le foyer, les réserves de nourriture, et la source et son bassin. Bizarrement, le feu ne produit pas de fumée et ne semble pas brûler le bois qui l'alimente.

Les PJ ne peuvent pas remarquer Yodri, l'occupant des lieux, quand ils inspectent la caverne. Il est tranquillement assis sur un rebord rocheux, à 2 mètres au-dessus du foyer. Tous les détails concernant Yodri se trouvent dans le chapitre *Profils*, à la fin du livre.



Yodri

Yodri ne dira rien à l'entrée des PJ. Il les regardera tranquillement pendant environ un tour, ou parlera dès que l'un d'eux s'intéressera à sa collection de boîtes. Incidemment, celles-ci sont particulièrement vieilles et poussiéreuses, et elles sont toutes vides.

Lorsqu'il s'exprime, sa voix est douce et intemporelle : *« Je suis Yodri. Bienvenue dans ma demeure... »* Les mots semblent être à moitié formulés, à moitié pensés. Les PJ ne pourront absolument pas dire si Yodri a réellement parlé, ou s'il a transmis ses salutations directement dans leurs têtes. Il leur demande alors pourquoi ils sont venus dans sa grotte *«... et en commençant par le début, s'il vous plaît. »* Pour l'instant, il ignore toutes les questions qu'ils peuvent lui poser. Là encore, malgré le ton amical et poli, les PJ ne seront pas tout à fait sûrs d'avoir entendu réellement les propos de Yodri.

Pendant qu'ils répondent à sa question, Yodri descend prudemment du rebord sur lequel il était assis. Les PJ peuvent alors voir que c'est un Nain incroyablement âgé. Malgré cela, il descend sans effort le long de la paroi — il aurait pu léviter, aussi, mais il n'a pas besoin ni ne souhaite se servir de ses pouvoirs. Une fois en bas, il s'assied sur une des pierres près du feu et sourit aux PJ. *« Continuez votre récit, s'il vous plaît. »* Il leur fait aussi signe de s'asseoir.

A différents moments du récit des PJ, Yodri lance quelques commentaires encourageants, comme *« Oui, j'ai pensé que cela pourrait être cela... »*, *« Déjà... si tôt, humm. »* et *« Ah vraiment, les jeunes Nains, de nos jours ! »* Vous devriez créer l'impression qu'il sait déjà l'essentiel de ce qu'on lui raconte ou, peut-être, qu'il souhaite seulement qu'on lui rappelle ce qui est arrivé. Il faut noter que Yodri considère les PJ comme de "jeunes Nains", et ce quels que soient leur âge, leur sexe ou leur race véritable. A cause de cela, les PJ pourraient bien le sous-estimer, ainsi que ses vrais pouvoirs.

Enfin les PJ parviennent au terme de leur histoire. Yodri s'adosse au mur, les mains croisées sur le ventre, les yeux fermés, et ne dit plus rien. Il reste ainsi jusqu'à ce que l'un de ses visiteurs bouge ou parle. Il ouvre les yeux en sursaut, sourit doucement et met une casserole d'eau à chauffer sur le feu.

Les PJ voudront probablement savoir s'il peut les aider dans leur quête. Vont-ils découvrir le Marteau de Sigmar ou non ? Pour toute réponse, Yodri met un doigt devant ses lèvres pour les faire taire puis il dit : *« Regardons dans les flammes, et nous verrons... »* Il sort d'une sacoche une poignée d'herbes et quelques morceaux d'écorce, qu'il jette dans l'eau. Des

vapeurs à la douce odeur commencent à s'échapper du récipient et à répandre dans la caverne un parfum de menthol, de menthe et de santal.

Si les PJ regardent dans les flammes, leur vue se brouille. Les flammes dansent tout autour d'eux et dans la grotte, puis ils ont des visions. Lancez 1D6 pour déterminer ce que voit chaque PJ :

1. Ar-Ulric préside une assemblée de clercs ulricains. Tous portent des manteaux en peau de loup et des épées, des lances et d'autres armes. Ar-Ulric dresse son poing et les clercs l'acclament allègrement. Derrière eux s'étend une vaste armée, peut-être forte de milliers d'hommes. La vision se transforme. Ar-Ulric tourne le dos à l'assemblée et semble regarder directement le rêveur. Il est assis, seul, et sa figure est déformée par les angoisses. Il penche la tête et cache son visage dans ses mains.

2. Kaslain se trouve dans une salle avec le Grand Théogone Yorri et l'Archi-Lector Aglim. Tous trois portent leur armure et leurs armes de combat. Ils sont accompagnés par de nombreux clercs mineurs de Sigmar ; tous sont munis de marteaux de guerre, à l'allure menaçante et redoutable — des armes conçues pour servir, pas pour décorer. Tous se tournent et quittent la salle, sauf Kaslain qui semble se pencher vers le rêveur, l'air désespéré.

3. Le rêveur voit une bande de sable. Puis une pointe de lance esquisse des bordures côtières, des villes, des routes et des montagnes — c'est L'Empire ! Une flamme jaillit d'un point central, puis une autre. L'une s'étend vers le nord et vers l'est, l'autre vers le sud.

Un Test d'**Int** réussi permettra au rêveur de comprendre que les flammes sont apparues au point représentant Altdorf. Un des feux s'étend pour couvrir le Middenland, le Nordland et le Talabecland ; l'autre suit les limites du Stirland, de l'Averland, de Sylvanie, d'Ostermark et d'Ostland.

4. Deux armées de paysans apparaissent. Certains sont armés de faucilles et de fourches ; la plupart ont des haches et des couteaux. Une des armées suit une bannière représentant un loup, l'autre un drapeau dont le blason est un marteau de guerre. Toutes deux marchent avec une volonté inflexible, vers un champ de bataille où la plupart mourront atrocement, et cela sans raison.

5. Dans une sombre forêt, un Homme-bête lève la tête et renifle l'air. Son souffle forme un nuage qui dérive sous la brise froide. Il regarde un paysage gelé, vers ses compagnons. Tous portent leur regard vers le sud et, avec un hurlement qui glace le sang du rêveur, les Hommes-bêtes s'éloignent dans des forêts couvertes de neige. Ils se dirigent vers le sud, vers les terres humaines et le cœur de L'Empire...

6. Le rêveur voit des milliers de cadavres éparpillés sur un champ de bataille. Les seules formes en mouvement sont les silhouettes des Hommes-bêtes et des autres abominations du Chaos, qui vont d'un corps à l'autre en se remplissant la panse.

Cette vision se dissout, devient de la brume, et le rêveur sait qu'il voit une époque antérieure. Un loup blanc traverse une série de collines, en suivant une comète à deux queues qui brille sur un ciel obscur. Le loup se tourne sur le côté et s'arrête devant l'entrée d'une grotte. Il griffe le sol de sa patte et attend visiblement quelque chose.

Si le PJ réussit un Test d'**Int**, il reconnaîtra l'entrée de la grotte de Yodri.

Tout PJ qui ne regarde pas les flammes ne fait pas de rêves, mais se sent détendu et reposé.

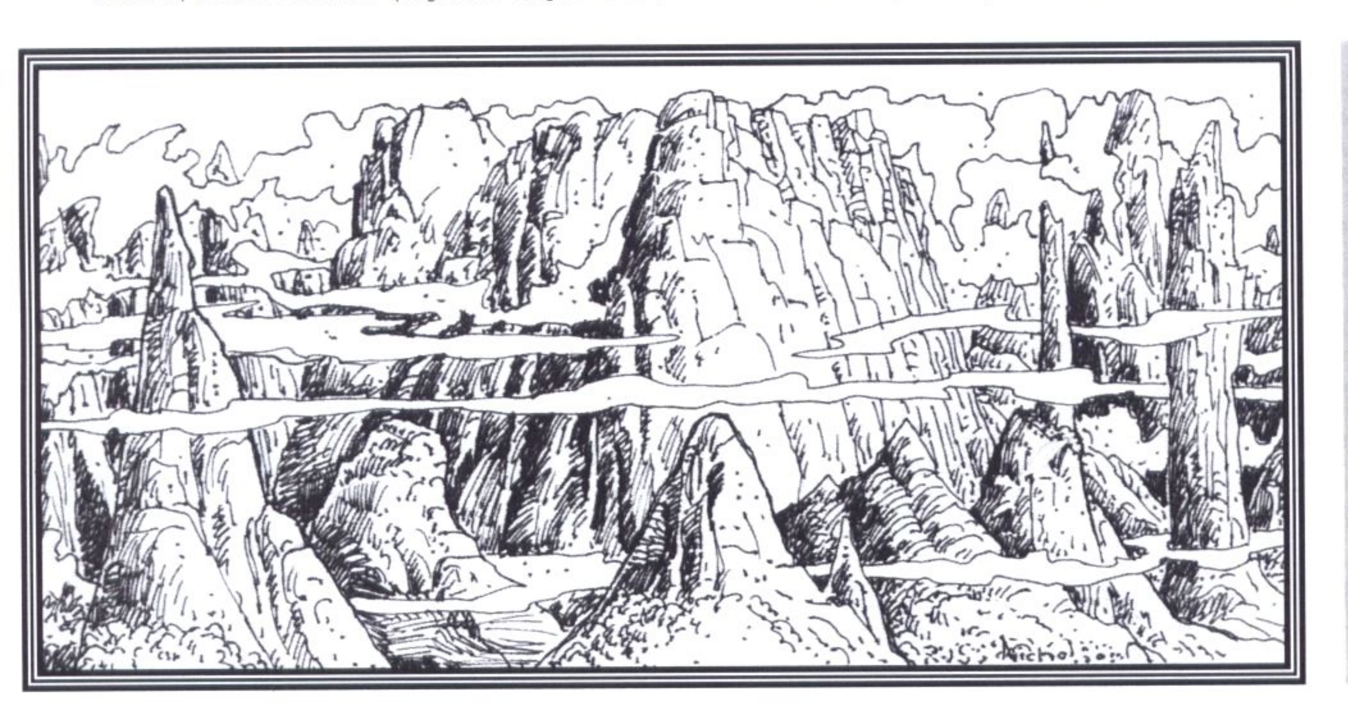
Les autres sortent brutalement de leurs visions. Un moment, ils dérivent sous l'effet de la préparation de Yodri, l'instant d'après, ils se retrouvent dans la grotte. Sans que l'un d'eux l'ait réellement vu bouger, Yodri est debout devant le feu, les bras levés. Lorsque tous sont réveillés, il se rassied sans un mot. Puis il allume une pipe après l'avoir remplie d'un tabac halfeling à l'arôme des plus fins. Il est prêt à répondre aux questions des PJ.

Questions, Questions

Les PJ auront certainement deux questions essentielles à poser à Yodri : *« Qu'est-ce qui va se produire maintenant ? »* et *« Que se passe-t-il dans L'Empire ? »*

Yodri n'a que très peu d'informations sur les conditions dans L'Empire, et aucune sur des individus spécifiques comme Kaslain et Ar-Ulric. Il sait ce que les PJ ont vu dans les flammes, mais il ne tient pas à interpréter ces visions. Son discours est simple et précis. *« Des armées sont en marche, c'est vrai. Le Marteau de Sigmar peut faire beaucoup pour guérir les blessures de L'Empire de Sigmar, c'est aussi vrai. Et le Chaos se déploie dans ce monde. »*

Si les PJ insistent, Yodri tirera sur sa pipe et dira : *« Ce n'est pas à moi de parler de rêves et de visions. Ils sont dans le cœur d'un Nain, pas dans ses propos. Le temps ne m'a appris qu'une chose : il est aussi dangereux de ne rien voir que de trop voir. Et c'est vraiment de la bêtise que de*



demander à quelqu'un d'autre de voir à votre place. Si vous, jeunes Nains, regardez les nuages qui passent et si vous voyez un loup, un dragon ou un château, y distinguerai-je la même chose ? »

Si l'un des PJ a eu la dernière vision de la liste, ils devraient être maintenant certains d'être arrivés au bon endroit. Néanmoins, Yodri ne les aidera pas à faire des spéculations sur ce point ; seul le rêveur peut interpréter son propre rêve.

Le vieux Nain a cependant bien des choses à dire sur le Marteau de Sigmar.

Le Récit de Yodri

Interrogé sur le Marteau de Sigmar, Yodri aura un petit sourire satisfait, tel un professeur à qui les élèves viennent enfin de donner la bonne réponse. *« Nous sommes à Kadar-Khalizad, le lieu où repose Ghal-maraz. Ne ressentez-vous pas sa Force ? Le Marteau est loin dans les profondeurs. »*

Les PJ voudront sans doute en savoir plus sur la façon dont le Marteau est arrivé là, ainsi que sur les raisons de sa présence. Yodri commence à raconter :

« Je suppose que ces jeunes gens impatients ne veulent que la bière, et pas l'histoire de sa fermentation. Humm. Toute chose — Yodri agite un doigt *— a sa propre histoire. Cependant... Sigmar est venu à Kadar-Khalizad. Pour un Humain, il avait un comportement qui était très convenable, du point de vue nain bien sûr. A cette époque, Wulfan Merglord vivait ici. Il était le Maître-Erudit, le maître des armes, un astucieux forgeron parmi tous les artisans qui vivaient ici. »*

« Wulfan et Sigmar se sont rendus dans les salles les plus profondes, sous Kadar-Khalizad. Ils sont peut-être allés dans le Sanctuaire. Sigmar y est entré, et n'en est jamais revenu. Wulfan a réapparu, mais avec des pensées très étranges. Il a ensuite fui dans les étages inférieurs et fut perdu pour tous. Il n'a pas été le seul à disparaître. Dargad Pierremuscle et Mankir Voiloin se sont, eux aussi, volatilisés. Ce n'était peut-être pas très raisonnable, mais à partir de là, nous avons évité les salles et les couloirs inférieurs. »

« Et maintenant, Kadar-Khalizad n'est plus un lieu pour les Nains. Il y a six cents ans, les derniers furent chassés de cet endroit ou massacrés, et des Gobelins, avec leurs semblables, ont pris possession des lieux. Peut-être que si Wulfan n'avait pas disparu, il en aurait été autrement. Peut-être... »

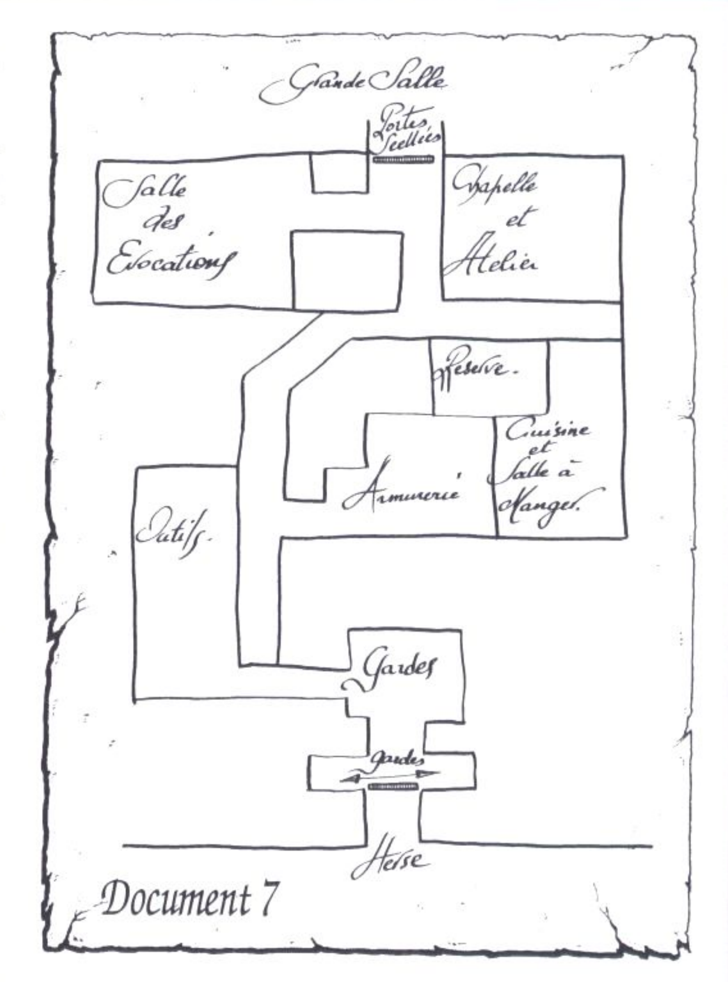
« Mais, caché tout au fond, le Marteau est là. Il attend. »

Les PJ lui demanderont sans doute comment il peut savoir tout cela. *« J'étais un apprenti qui voulait devenir un Maître-Erudit lorsque Sigmar est venu. Mais —* Yodri sourit *— à cette époque, je n'étais moi-même qu'un jeune Nain ! Ce n'est qu'ultérieurement, alors qu'il était bien trop tard, que j'ai commencé à avoir un soupçon de sagesse. J'ai appris les limites de mes connaissances et je suis devenu un Maître-Erudit. Cela prend du temps, vous savez. »*

Les PJ devraient réaliser que Yodri doit avoir plus de 2500 ans ! Interrogé sur ses devoirs en tant que Maître-Erudit, Yodri se montrera plutôt irrité. Et il ne répondra pas aux questions directes sur son âge ou sur ce qu'il a fait — ou ce qu'il fait actuellement — à Kadar-Khalizad. *« Disposez-vous de soixante ans pour écouter ? Si oui, c'est un bon début. Mais les Nains, de nos jours, ils veulent des réponses immédiates ! Très bien ! Je fais ce qui est utile. Je suis assez vieux pour avoir connu ces années-là. Les jeunes Nains ! Pas de patience, pas de recul. Toujours des "Pourquoi ?" et des "Comment, quand, où ?" Vous ne prenez jamais le temps de vous asseoir pour réfléchir. »*

Yodri et Kadar-Khalizad

Les PJ voudront sans aucun doute en apprendre plus sur Kadar-Khalizad. Yodri hoche la tête et murmure : *« Une telle impatience... »*



Il sort malgré tout un vieux morceau de parchemin et une mine de plomb de son sac. A une vitesse surprenante, il trace un plan du niveau supérieur de Kadar-Khalizad. Donnez aux joueurs le *Document 7.*

« Lorsque j'étais jeune, le niveau supérieur était comme cela... Maintenant, cela n'est pas certain. Les Gobelins ont pu changer bien des choses. Yodri tapote les portes scellées qu'il a dessinées. *« Voici l'accès des niveaux inférieurs. Les Gobelins n'ont jamais eu l'intelligence ou le courage d'ouvrir ces portes, et ils ne sont certainement jamais allés plus bas. »* Yodri refuse d'en dire plus sur les Gobelins, et se contente de sourire doucement.

Interrogé sur les niveaux inférieurs, Yodri répond : *« Dans ma jeunesse, j'ai pu m'y rendre sous une stricte surveillance. Mais je me rappelle que les portes inférieures possédaient deux jeux de clé. Je peux me tromper, mais ils devraient se trouver dans les salles qu'occupaient autrefois Dargad Pierremuscle et Mankir Voiloin. Ce sont eux qui ont fermé les portes derrière Wulfan... »* Sa voix devient triste. *« Je n'en sais pas plus. »* Yodri n'admettra jamais qu'il a oublié beaucoup de ce qu'il connaissait sur les niveaux inférieurs.

Les Derniers Jours de Sigmar

Mais qu'est-il arrivé à Sigmar Heldenhammer, à son Marteau et aux Nains de Kadar-Khalizad ? Les PJ ne découvriront probablement jamais la vérité, mais vous, vous voulez sans doute la connaître, n'est-ce pas ?

Selon l'histoire Impériale, les fondations et les traditions de L'Empire furent établies pendant l'âge d'or que représente le règne de Sigmar. Sans aucun avertissement, Sigmar abdiqua. Il prit son Marteau, Ghal-maraz, et déclara : *« Le temps est venu de ramener le Fendoir de Crânes à ses créateurs. Mais c'est une route que je dois suivre tout seul... »* Il partit alors pour Caraz-a-Carak. A la Passe du Feu Noir, il renvoya ses derniers compagnons et continua tout seul. On ne le revit jamais sur les terres humaines, et les Nains ne révélèrent jamais rien de son destin. Le peuple croyait néanmoins que Sigmar reviendrait à l'heure où L'Empire

serait en danger, et que ce retour serait annoncé par une comète à deux queues. Telle est la légende ; la vérité, comme toujours, est un peu différente.

Sigmar avait toujours eu l'intention de rendre Ghal-maraz aux Nains, au moment approprié. L'arrivée de Kargan Flancdargent, le fils du Roi Kargan Barbedargent, le convainquit que l'heure était venue.

L'abdication de Sigmar fut une grande surprise pour tous les peuples de L'Empire. Presque tous savaient qu'il était inutile d'en discuter — et, de plus, ils croyaient fermement qu'il reviendrait réclamer sa couronne. Sigmar et Kargan quittèrent discrètement Altdorf, accompagnés par une douzaine de chevaliers, et se dirigèrent vers la Passe du Feu Noir. Contrairement à la croyance populaire, Sigmar n'avait pas l'intention de revenir ; son règne en tant qu'Empereur était arrivé à son terme. Toutefois, son existence prit une tournure inattendue en cours de route. A Pfeildorf — qui était alors un petit village — il fut charmé par une jeune noble et il interrompit son voyage pendant plusieurs jours et plusieurs nuits. Mais son destin finit par l'emporter sur sa passion fugitive et il prit congé. Il ne savait pas que ces précieuses journées permettraient la continuation de sa lignée.

Sigmar escalada les Montagnes et atteignit la Vallée Cachée, où les Elfes étaient accablés par un Géant du Chaos qui parcourait leurs terres. Sigmar abattit la créature, mais interrompit son voyage pour Caraz-a-Carak. Dans la Vallée Cachée, un jeune Nain nommé Yodri le trouva et lui apporta de tristes nouvelles : les Nains de Kadar-Khalizad avaient besoin de Ghal-maraz !

Wulfan Merglord, leur Maître-Erudit, s'était mêlé d'affaires qu'il aurait dû laisser tranquilles. Dans l'espoir de créer une puissante arme magique, il avait stupidement évoqué un Démon qui devait occuper la lame. La créature s'avéra bien plus forte que ses possibilités de contrôle et il n'avait pu sauver Kadar-Khalizad qu'en la limitant aux niveaux inférieurs grâce à sa magie. Plusieurs Nains furent tués et la magie de Wulfan ne pouvait pas tenir longtemps.

Sigmar partit immédiatement pour Kadar-Khalizad. Il entra dans les quartiers du Maître-Erudit et ordonna que l'on scelle les portes derrière lui. Puis il descendit seul pour combattre le Démon. Ses affrontements avec Sheerargetru furent sauvages et terrifiants, mais le Démon finit par fuir les pouvoirs de Ghal-maraz, retournant dans le portail créé par le stupide Maître-Erudit. Sachant que son adversaire était toujours vivant, et faisant preuve d'un héroïsme incroyable, Sigmar le suivit. Ghal-maraz ne voulut pas franchir le portail qui se referma derrière Sheerargetru et Sigmar. Le Démon est resté là jusqu'à maintenant. Sigmar a commencé sa métamorphose qui l'a fait passer du statut de mortel à un pouvoir au-delà de la mortalité.

Voyant que Sigmar ne revenait pas, les Nains de Kadar-Khalizad supposèrent qu'il avait été vaincu. Le poids de leur culpabilité les rendit mélancoliques. Kargan Flancdargent porta la nouvelle à Caraz-a-Carak. La disparition de Sigmar était une mauvaise chose, mais celle de Ghal-maraz — qu'ils supposèrent perdu à jamais — était terrible. Les Nains de Kadar-Khalizad furent abandonnés par leurs frères de race. Wulfan s'enferma dans ses appartements. Le reste du clan ne l'en empêcha pas et Kadar-Khalizad devint un lieu sans joie. La destruction finale des Nains fut presque accueillie avec soulagement, lorsqu'une bande de Gobelins s'empara des lieux.

Seul Yodri survécut, peut-être parce qu'il fut le premier fidèle de Sigmar. Avec le temps, et l'aide de Sigmar, il connut la sagesse en assurant la garde de Kadar-Khalizad. Maintenant, il est la seule créature vivante qui sache la vérité sur le passage de Sigmar et sur les choses qui sont enfermées dans les niveaux inférieurs de la Forteresse Naine.

Mais qu'est-il arrivé à la femme — et à l'enfant — que Sigmar a laissés derrière lui ? Sa famille indignée l'a forcée à se marier sous sa condition, et le fils de Sigmar grandit avec un autre homme comme père. Le sang de Sigmar a coulé dans des veines relativement obscures, génération après génération — jusqu'à l'apparition de Dame Elise Schwartzwalder-Kirschtorte à Middenheim. Comme sa lointaine ancêtre, elle connut des amours de



jeunesse — dont le résultat fut le fils illégitime du Graf Boris Todbringer, le Baron Heinrich. Avec cet enfant — devenu maintenant adulte — l'héritier de Sigmar est né.

Les PJ n'apprendront probablement jamais cette partie de l'histoire, mais nous avons pensé que vous voudriez la connaître. Yodri ne va certainement pas révéler son véritable rôle dans cette affaire. Et après la récupération de Ghal-maraz, les PJ auront bien d'autres préoccupations en tête...

Le Départ de la Grotte de Yodri

Yodri accepte d'introduire les PJ dans le repaire Gobelin, lorsqu'ils se seront restaurés et reposés. Il leur servira une soupe de sa composition. Aucun des PJ ne pourra en identifier les ingrédients et Yodri pouffera amicalement (et il agitera un doigt réprobateur) s'ils le lui demandent.



Il est très rafraîchissant de dormir dans sa grotte, et impossible d'y résister. Si un PJ tente de rester éveillé pour assurer une garde, il s'endormira automatiquement. Ce sommeil permettra à tout PJ blessé de récupérer 1 Point de Blessure. Yodri retournera sur sa niche de méditation et veillera sur les PJ.

Quand ils sont prêts à partir, Yodri les conduit vers la paroi de sa grotte et il frappe la pierre. Ses mains se déplacent sur la surface rocheuse qui se dissout en une brume grise. Un passage se forme devant les PJ. C'est par là que Yodri accède à Kadar-Khalizad et au repaire des Gobelins. Lorsque le dernier PJ est entré dans le passage, ils entendent sa voix dans leur tête : *« Vous ne pourrez pas revenir par ce chemin, mais ne désespérez pas. Ce qui mène en bas mène aussi en haut. »* Par cette affirmation, Yodri contribue à aider les PJ — ils ne devront pas tenter de revenir par cette route. S'ils se retournent, ils ne verront plus de tunnel. Cet accès dans la grotte de Yodri n'existe plus.

Kadar-Khalizad : Le Repaire Gobelin

Les Gobelins

Les Gobelins de Kadar-Khalizad appartiennent à la tribu des Nez Sanglants, un groupe dissident de la tribu des Nez Brisés. Ils sont arrivés à Kadar-Khalizad il y a trois cents ans et en ont chassé les précédents occupants gobelins. En ce qui les concerne, Kadar-Khalizad a toujours été *« un foye' pour les Gobbies, et tous les aut' finissent dans la marmite... »*

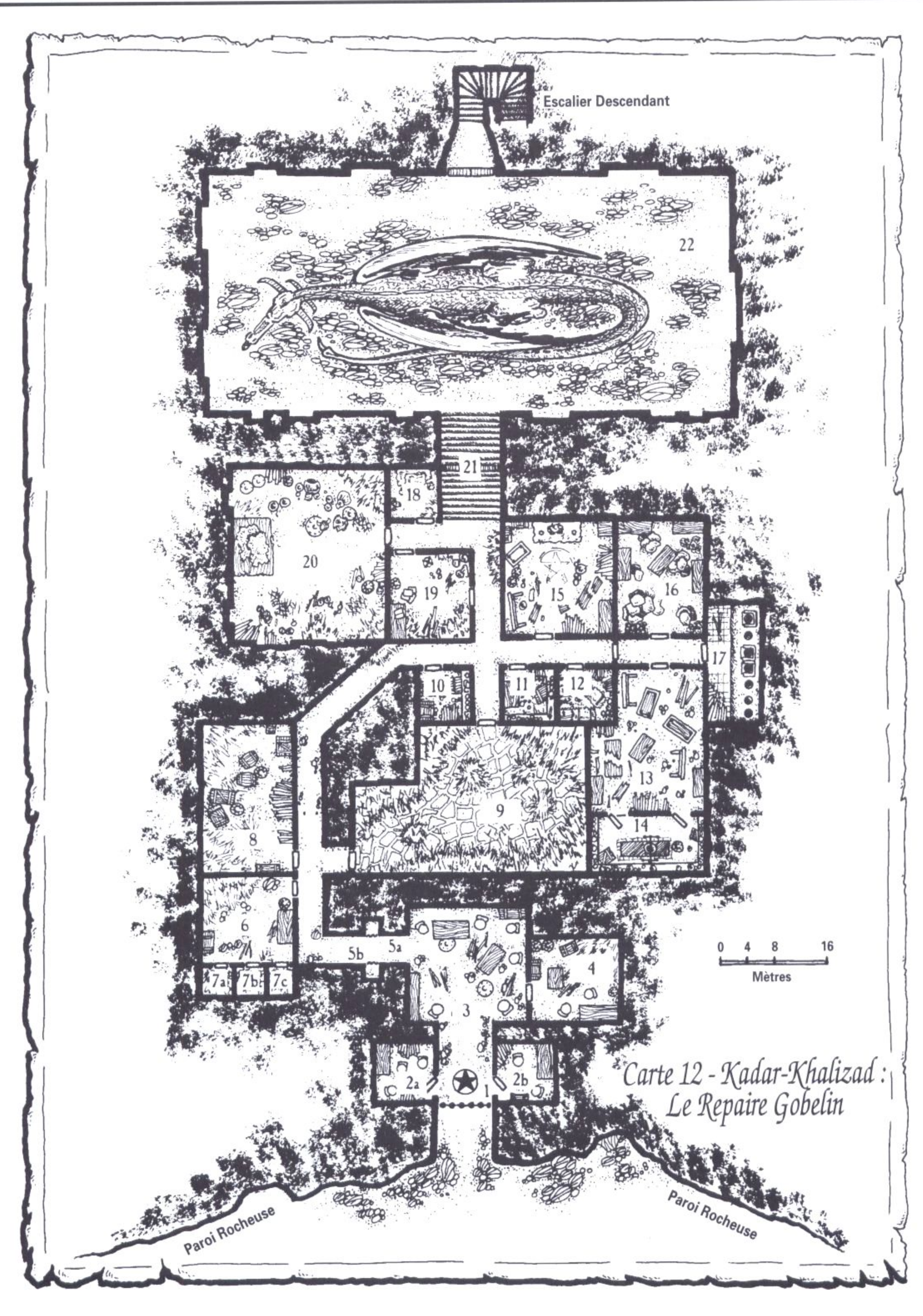
Ratscrote Bouffmarai, le Sorcier de Sang tribal, (comme il se désigne) a fait de son mieux pour convertir la tribu à l'adoration de Khakkekk, une divinité gobeline plutôt sanguinaire qui ressemble beaucoup à Khorne, le dieu du Chaos. Khakkekk accepte des offrandes de sang et il autorise ses serviteurs à se servir de la magie. Les prières et les rites de Ratscrote ont peut-être eu de l'effet car les Gobelins aux Nez Sanglants ont subi des mutations, ou ont été marqués des faveurs de Khakkekk, selon votre point de vue.

La *Carte 12* montre les dispositions du niveau supérieur de Kadar-Khalizad, la seule partie que les Gobelins ont occupée. Les plafonds sont hauts de 2,1 m et les pierres ont visiblement été travaillées. Un Nain reconnaîtra le travail de sa race.

Les descriptions des salles et des chambres ne sont vraiment détaillées que lorsque c'est important. Vous pouvez ajouter tout ce qui vous paraît convenir à un doux foyer gobelin : pailles odoriférantes, crachoirs débordants, pots de chambres pleins, petites boîtes de bois remplies de rognures de griffes, et autres objets décoratifs dégoûtants. Les couloirs ne sont pas très éclairés. Paresseux, les Gobelins ont laissé s'éteindre la plupart des torches qui les éclairaient. Dans les pièces, c'est un peu mieux : ils y utilisent des lampes et des torches.

Les positions des Gobelins qui sont indiquées correspondent au moment où les PJ arrivent de la grotte de Yorri. Mais dès que leur présence est remarquée, les Gobelins vont se déplacer. Le texte donne quelques suggestions sur leurs actions, mais vous pouvez leur faire faire ce qui vous convient. Ils devraient toutefois se concentrer principalement vers la zone 9 pour préparer les Sangliers de Guerre, et vers les zones 18, 19 et 20, où ils peuvent protéger Ratscrote Bouffmarai, le Sorcier de Sang, et Poingfendeur Tranchetripe, leur Chef.

Individuellement, les Gobelins préféreront se rendre que mourir. En général — et si on leur en laisse l'occasion — si leurs Points de Blessure sont réduits à 1, les plus ordinaires d'entre eux se rendront. Ceux-là promettront de filer à l'extérieur plutôt que de rester dans leur repaire. Bien sûr, rien n'oblige les PJ à les croire... La plupart des Gobelins connaissent


Escalier Descendant
22
21
18
20
19
15
16
17
10
11
12
8
13
9
14
6
5a
5b
4
7a
7b
7c
3
2a
2b
1
0 4 8 16
Mètres
Carte 12 - Kadar-Khalizad :
Le Repaire Gobelin
Paroi Rocheuse
Paroi Rocheuse

les dispositions de ce niveau (mais pas au-delà des portes scellées de Yodri). Ils savent aussi grossièrement l'histoire de leur tribu. Il ne sera pas facile de leur faire dire le nombre des membres qui la composent. Ils comptent selon un système du style : *« Un, teu, froi... euh... kek'sun, pi dot'e, p'us, dot'e et dote', enco' p'us... »*

Les Gobelins aux Nez Sanglants ne devraient pas représenter une menace sérieuse (dans tous les sens du terme) pour les PJ. Les seules exceptions sont Ratscrote et Poingfendeur, qui sont de dangereux ennemis et qui devront être interprétés ainsi. Les détails concernant les Gobelins, y compris ceux ayant des attributs du Chaos, se trouvent dans le chapitre *Profils*.

Le Repaire

1. Grande Herse

Le tunnel de Yodri amène les PJ juste après la herse, puis il se dissipe et disparaît, comme s'il n'avait jamais été là. La herse est en bois massif (**R** 8, **D** 40). Au-delà, on peut apercevoir la lumière du jour et un bout de terre nue. Toute autre vue est masquée par de la brume.

2. Salles de Garde

Chacune de ces deux salles est occupée par un seul garde gobelin. Ils sont censés surveiller en permanence ce qui se passe après la porte, mais vous devriez lancer 1D6 pour chacun d'eux. Sur un résultat de 1 ou 2, le Gobelin en question fait une petite sieste.

Le Gobelin en 2a possède une tête d'aigle et une excellente vision, c'est pourquoi il est là. L'engin qui permet de lever et d'abaisser la herse se trouve dans la salle 2b. Deux personnes dont les **F** combinées donnent au moins 6 peuvent le manœuvrer en 4 rounds pour lever la herse. Si les PJ le font, et la laissent en cette position, des Gobelins l'abaisseront assez vite après. Toute tentative pour forcer ensuite le passage alertera les occupants des lieux.

A l'extérieur, le terrain est irrégulier et accidenté. Les PJ doivent réaliser qu'ils ne sont jamais venus là. Quel que soit le soin avec lequel ils fouillent les environs, ils ne découvriront aucune autre entrée vers Kadar-Khalizad. Ils devront retourner dans le repaire Gobelin.

3. Enclave de Garde

Deux Gobelins qui, visiblement, s'ennuient fermement sont là. Lorsque les PJ arrivent, soit ils se précipitent vers les zones 6 et 9 pour chercher de l'aide (60%), soit ils attaquent immédiatement (40%).

La pièce est remplie d'un mobilier improvisé, vieux os rongés, bouteilles vides et deux boucliers bosselés.

4. Lieutenant Gobelin

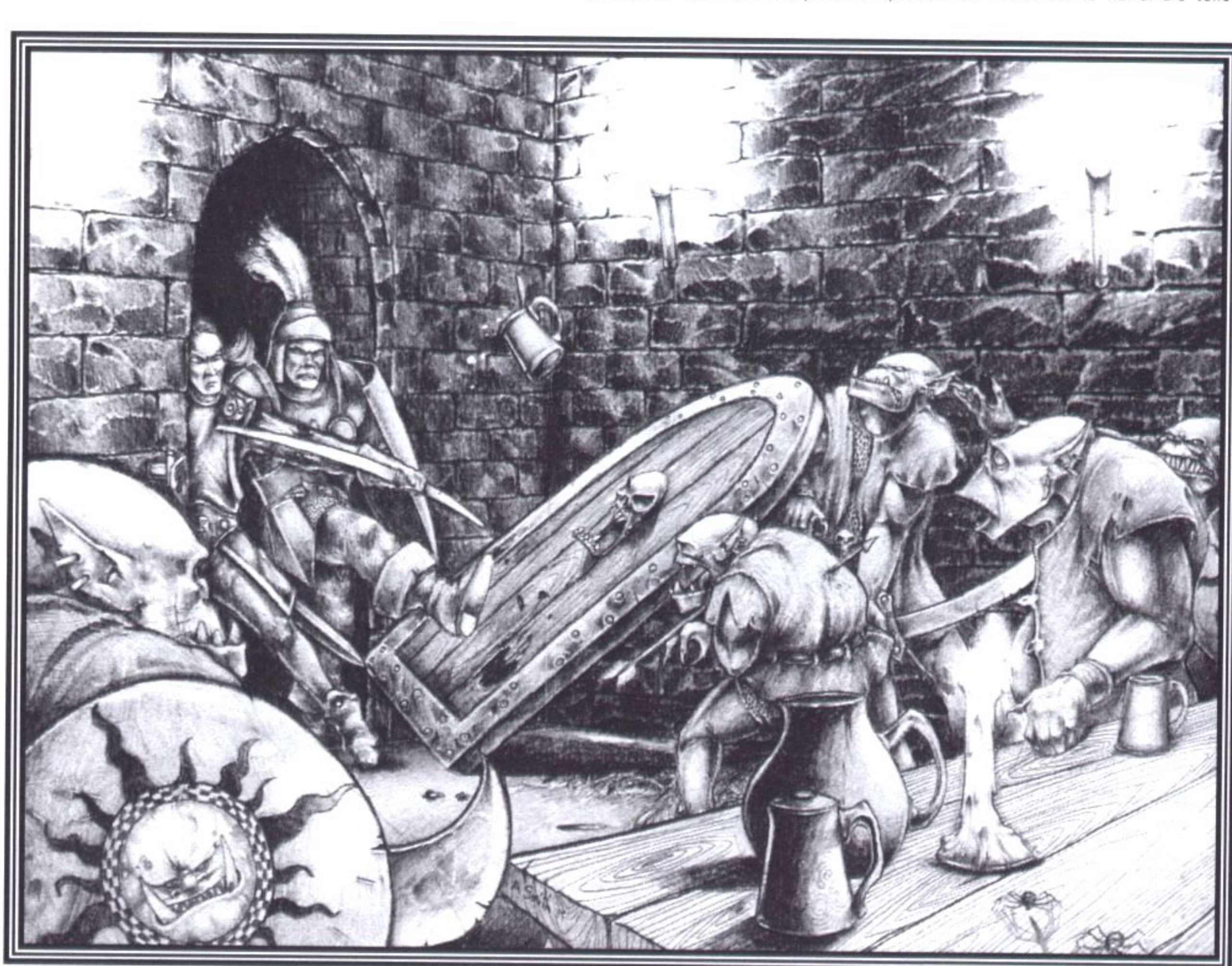
La porte de cette pièce est fermée à clé (**R** 3, **D** 12, **DS** 5) ; le lieutenant Gobelin a gardé la clé sur lui.

Un des lieutenants de Poingfendeur s'accapare cette chambre avec sa dernière conquête, Fluette, une Semi-Orque particulièrement déplaisante. Jusqu'à présent, elle a été tolérée parce qu'elle sait se battre raisonnablement bien et qu'elle a appris à Poingfendeur et à sa troupe quelques astuces. En dehors des attentions de son galant répugnant, elle est traitée sur le même plan que les autres. Tous deux viendront voir la source de tout bruit de combat dans la zone 2 ou 3. Il leur faudra cependant 4 rounds pour mettre leur armure avant d'apparaître. Le lieutenant a des *Yeux Globuleux* et ne porte donc pas de casque.

Leur chambre est modérément meublée, selon les standards gobelins, d'une bonne hauteur de paillasse assez propre. Parmi toute la camelote que le couple a récupéré, une boîte à bijoux contient un anneau valant 12 CO.

5. Alcoves de Garde

Des restes de rideaux pendent devant ces alcôves. A l'origine, des gardes se cachaient là, puis attaquaient les intrus sur le flanc. De telles



stratégies sont malheureusement bien au-delà des capacités des Gobelins. Il y a maintenant 50% de chances pour que l'un d'eux dorme en 5a, enroulé dans un des rideaux. Il sera réveillé par tout Gobelin qui courra chercher de l'aide ou par les PJ s'ils se déplacent à une allure autre que Prudente.

Les alcôves sont assez sombres et les PJ ne remarqueront le Gobelin que s'ils prennent la peine de le chercher. Le dormeur sera alors automatiquement surpris et il se rendra presque volontiers. Il leur dira tout ce qu'il sait sur le repaire, entre autres où vivent Ratscrote, Poingfendeur et les Sangliers de Guerre. Il ne connaît pas le nombre total de Gobelins présents. S'il est réveillé par le passage des PJ, il les attaquera par derrière (20%), ou il foncera à travers le groupe vers la zone 6, dans l'espoir de donner l'alarme.

6. Geoliers

Les deux geôliers gobelins sont particulièrement résistants à cause de leurs Attributs du Chaos. Tous deux aiment jouer avec le feu et avec les instruments aiguisés et ils sont d'excellents geôliers et tortionnaires. Ils sont arrogants et particulièrement déplaisants. Ils ne se rendront en aucun cas. En combat, ils se saisiront de tisons incandescents, qui sont en permanence dans le feu. Bien que considérés comme des armes simples ordinaires, ils infligent un Point de Blessure supplémentaire.

Le Gobelin 1 possède une *Peau de Fer*. Il ne porte ni casque ni bouclier.

Le Gobelin 2 possède une *Peau à Motif Scintillant* de tourbillons noirs et rouges qui est extrêmement résistante au feu. Il garde les clés des cellules (*7a-7c*) sur un anneau accroché à sa ceinture.

Leur pièce est typique du repaire, avec quelques pierres, quelques fourrures sales comme matelas, et des restes de nourriture.

7a-c. Cellules

Les portes des cellules sont fermées à clé (**R** 3, **D** 9, **DS** 10). Le deuxième geôlier de la zone 6 en a les clés. Certaines (7b et 7c) n'ont plus pour prisonniers que des os, certains pendant encore aux chaînes murales. Le prisonnier de la cellule 7a, Bilieux l'Orque Sombre, est toujours vivant, mais à peine. Les Gobelins se relaient pour le réveiller et le tourmenter. Le manque de sommeil l'a rendu hagard.

S'il est libéré, il ne se montrera pas hostile. Il ne se préoccupe que du sort de Fluette, sa petite amie. S'il ne la voit pas à ce moment-là, sa première question la concernera. Si elle est morte, il deviendra fou furieux et voudra tuer les responsables, de ses mains nues si nécessaire !

Si les PJ accusent les Gobelins (il est cependant probable qu'ils l'auront tuée eux-mêmes), Bilieux leur demandera une arme. Il les suppliera de le laisser se venger des Gobelins, pleurant de rage, au besoin en se traînant à genoux. Si les PJ acceptent, Bilieux ramassera ensuite toutes les armes et les morceaux d'armure qui lui tomberont sous la main, puis il partira massacrer un maximum de Gobelins avant de s'écrouler. Ceux-ci se rendront évidemment compte qu'il y a des intrus dans Kadar-Khalizad. N'hésitez pas dans votre interprétation de Bilieux à en faire trop, de façon que les PJ se sentent coupables d'avoir abattu son grand amour. Si les PJ disent ne rien savoir de Fluette, il repartira la tête basse dans sa cellule.

8. Gosgobs et Viogobs

C'est une des zones communes du repaire — et l'odeur est incroyablement répulsive ! Il y a là dix Gosgobs (enfants Gobelins) surveillés par six Viogobs — de vieux Gobelins qui ont réussi par chance (ou par pure vilenie) à rester vivants. Une des jeunes est toute tachée et souffre de *Chair Décomposée ;* son odeur et son allure sont pires que toute la pièce.

A moins que les PJ ne commencent à taillader allègrement, aucun d'eux ne combattra. Les plus jeunes lanceront des insultes du genre : *« Mon p'a ilé p'us laid quel'tien ! »* et *« J'spère tu t'feras r'platir ! »* Les Viogobs se contentent de marmonner : *« Y a p'us d'respe't, c'tait pas comm' d'temps où j'tais jeun'... »*

Malgré ces commentaires, les PJ d'alignement Bon ne devraient pas se sentir obliger de tout massacrer. S'ils le font, les jeunes et les Viogobs riposteront.

9. Sangliers de Guerre

Deux dresseurs et deux cavaliers mettent 5 rounds pour harnacher les splendides Sangliers de Guerre. Les dresseurs sont des Gobelins normaux, mais les cavaliers sont plus inhabituels :

Le Cavalier 1 est un *Hybride* Gobelin-Araignée. Sa tête et ses bras avant sont ceux d'un Gobelin, et ses quatre membres arrières sont ceux d'une araignée. Il s'en sert pour monter sur son Sanglier de Guerre.

Le Cavalier 2 possède l'Attribut du Chaos *Atrophie — Jambes* si bien qu'il est amarré sur son Sanglier par un harnais spécial. Il souffre aussi de *Flatulence Incontrôlable* nocive. Sa monture n'est pas affectée, mais les autres Gobelins le sont.

10 et 11. Réserves

Ces deux grandes réserves contiennent de la nourriture, de l'huile, des torches, des cordes, des vêtements (que seul un Gobelin accepterait de porter), et quelques armes : cinq armes simples, trois dagues, une petite sélection de tessons de bouteilles et autres objets improvisés. En dehors de cela, il n'y a rien d'important ou de valeur dans ces deux pièces.

12. Chambre des Morveux

Entassés dans cette pièce sale et obscure, huit morveux, les plus vils serviteurs de la tribu, tenteront d'échapper aux PJ s'ils en ont l'occasion.

La pièce est aussi encombrée de paillasses et de matériel de nettoyage — balais, serpillières, seaux, etc.

13. Réfectoire

Le mobilier est composé de tables et de bancs ordinaires (quelques-uns sont sens dessus dessous). L'odeur est infecte et tout l'ensemble est répugnant. Il y a de la nourriture partout — sur les tables, les bancs, les murs, le sol et le plafond. Même les dîneurs sont couverts de nourriture — rien de tel qu'une bonne bataille de ragoût !

A tout moment, 1D4 Gobelins sont présents et mangent les horreurs préparées dans la cuisine (14). Ils combattront les PJ et appelleront le personnel de cuisine à l'aide. Celui-ci est trop stupide ou trop peureux (ou peut-être simplement habitué aux bagarres dans le réfectoire) pour se montrer.

14. Cuisine et Office

Les cuisines sont primaires et aussi sales que le reste.

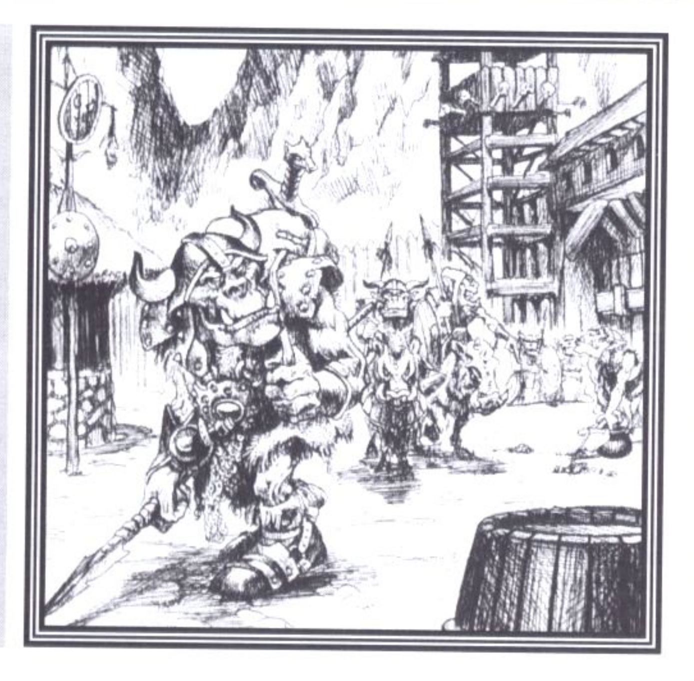
Une lourde casserole, remplie d'une sorte de ragoût jaune-vert (mieux vaut ne pas trop en savoir), est suspendue au-dessus d'un puits de cuisson. Tout autour des murs, des boîtes et des pots posés sur des étagères contiennent des navets, des champignons, des rats (essentiellement morts), des rats (essentiellement vivants), des scarabées (assortiments), de la graisse (divers arômes), de la farine moisie (complète), du riz (brun) et des liquides verts couverts d'écume. Deux grandes jarres de cuivre sont remplies d'eau sale.

Le personnel est composé de deux Gobelins et quatre Morveux. L'un des Gobelins a l'Attribut du Chaos *Sauterelle* ; les Morveux n'apprécient pas vraiment lorsqu'il transporte quelque chose de chaud — généralement il en renverse le plus gros sur eux en sautillant. L'autre Gobelin a une *Tête Pointue*, et suit tous les ordres qu'on lui donne. Les Morveux, comme tous les autres Morveux, font exactement tout ce qu'on leur dit, c'est-à-dire tout le travail. Tous utiliseront du matériel de cuisine s'ils doivent se battre (à traiter comme des armes improvisées.)

15. Vieil Oratoire et Atelier

Cette pièce est obscure et la porte est fermée à clé (**R** 3, **D** 11, **DS** 15). Ratscrote Bouffmarai en a la clé.

A ce niveau, c'est pratiquement la seule pièce qui puisse témoigner directement des origines naines. Les pierres murales ont été brisées mais un PJ Nain peut certifier que les sculptures originelles représentaient des Nains. Du sang et des grossièretés couvrent les murs, ainsi que divers symboles rudimentaires et signes runiques.



16. Gobelins Femelles

Les femelles de la tribu vivent ici. Elles éviteront de se battre, préférant se rendre.

Elles ne seront pas très flatteuses envers leurs mâles et pas trop inquiètes d'apprendre que certains (ou tous) sont morts. Elle auront ainsi une chance d'en trouver de meilleurs. Si vous le souhaitez, l'une d'elles pourrait ressentir une attirance improbable et gênante pour l'un des PJ. Les Gobelins femelles ne sont pas vraiment des créatures sophistiquées en ce qui concerne les problèmes, euh, du cœur...

La chambre présente le décor habituel des Gobelins, avec ses petites piles de bijoux sans valeur, ses tas de haillons répugnants et le reste à l'avenant.

17. Latrines

Les latrines sont composées de trois chaises percées, placées au-dessus de trois des sept puits taillés dans la roche. Ces fosses d'aisance sont trop petites pour que l'on puisse tomber dedans ou y descendre. Si quelqu'un prend la peine de tendre l'oreille, il entendra un faible bruit d'eau courante. Les Gobelins ont une plaisanterie très appréciée : elle consiste à scier partiellement les pieds des chaises. Les trois sièges présents ont été ainsi soignés.

Le responsable des lieux s'est vu attribuer cette activité depuis sa naissance grâce à ses Attributs du Chaos : *Puanteur Horrible* et *Nuage de Mouches*. Sa seule arme est un énorme balai éponge dont le manche a été soigneusement aiguisé (à considérer comme une lance). Ce Gobelin a un caractère abominable qui s'accorde parfaitement à ses activités. Il ne capitulera pas devant les PJ.

18. Gardes du Corps

Les deux gardes du corps sont plus coriaces que les Gobelins moyens. L'un d'eux porte un anneau d'argent incrusté d'aigue-marine valant 8 CO.

C'est une pièce inhabituelle : elle est relativement bien entretenue ! Les peaux de loup qui servent de lit sont propres, même si elles sont usées. Deux boucliers grossièrement décorés de crânes rouges peints sont accrochés au-dessus d'une tête de sanglier empaillée et donnent une note de couleur à la pièce. Une tête de Nain ratatinée est suspendue à une perche près des lits. Les gardes ont tenté de la faire sécher pour la conserver, mais l'opération ne s'est pas bien déroulée et des lambeaux de chair décomposée pendent maintenant du crâne.

19. Retraite de Bouffmarai

Ratscrote Bouffmarai, un Gobelin d'une rare distinction, occupe cette chambre. Il s'enfuira dans le Repaire du Chef (zone 20) s'il est averti à l'avance de l'arrivée des PJ.

Les deux portes (**R** 6, **D** 10, **DS** 15) sont fermées à clé en permanence et sont renforcées par les sorts *Renfort de Porte*, et *Verrou Magique* pour faire bonne mesure. Ratscrote garde les clés sur sa déplaisante personne.

La chambre de Ratscrote ressemble à ce qu'il croit être une chambre de magicien. Malheureusement, même après des années passées à récupérer du matériel de bric et de broc, il n'a pas vraiment réussi son effet. Il possède un porte-chapeaux, quelques plumeaux, une chouette empaillée grotesque donc le bec a été peint en bleu, et une série de livres pris aux voyageurs que les Gobelins ont attaqués. Ratscrote ne peut pas les lire et il ne s'est donc pas rendu compte que ses "laivres de saurts" ne sont que des documents de voyage et des traités de botanique sur les fleurs sauvages de L'Empire. Il ne possède qu'un seul objet de valeur : une boule de cristal qu'il a volée à son maître Nécromant, il y a bien des années. Elle vaut 18 CO. Vous pouvez ajouter tous les éléments qui vous conviennent.

20. Repaire du Chef

Cette pièce, à la fois chambre et salle d'audience de Poingfendeur Tranchetripe, est la plus belle salle du repaire Gobelin. Elle est presque propre, mais pas trop, car Poingfendeur aime à être considéré comme un membre du groupe. Mais le plus impressionnant est l'absence d'odeur ! Les crachoirs et les pots de chambre sont régulièrement vidés !

Poingfendeur est généralement là, avec Griselda et un garde du corps. Si l'alarme a été donnée, Ratscrote sera aussi présent.

En combat, Poingfendeur, son ou ses gardes du corps et Griselda tenteront de protéger Ratscrote pour qu'il puisse incanter ses sorts. Les autres Gobelins se jetteront sur les PJ, peu intéressés par de telles subtilités tactiques. Lorsque les Gobelins et les Morveux apprendront la mort du Chef (et éventuellement de Ratscrote), ils s'enfuiront et les PJ resteront les seuls maîtres de Kadar-Khalizad.

La chambre est décorée de prises de guerre. Ces trophées comprennent plusieurs armures complètement rouillées (aucune n'a de valeur ou d'utilité), des piles de flèches (moisies et vermoulues) et les restes mutilés d'un Chef Nain ! Il n'y a ni or ni trésor. La dernière attaque réussie de la tribu des Nez Sanglants date de plusieurs années et leurs gains, bien mal acquis, ont été depuis longtemps échangés contre de la nourriture et des armes.

21. Les Grandes Portes

Ces grandes portes aux ferrures de fer et de cuivre sont couvertes de mots barbouillés et mal orthographiés : « MOR ! » « PA OUVRIR ! » « DENJEREU — PAS FRENCHIR ! » Ces avertissements sont le fruit du travail de Ratscrote.

Bien que celui-ci ait les clés des portes, il n'a pas réussi à les ouvrir. Il a donc décidé que, quoi qu'il y ait derrière, cela devait être très dangereux et fatal. Il n'a pas la moindre idée de ce que peut être ce danger.

Les portes (**R** 6, **D** 10) sont barricadées de l'intérieur ; aussi, même si les PJ ouvrent les serrures (**DS** 20), ils devront défoncer les portes. Cela ne sera possible que lorsqu'ils auront triomphé des Gobelins — ni Poingfendeur ni Ratscrote n'apprécieront qu'une poignée d'aventuriers vienne faire un tel raffut !

22. Le Dragon dans la Salle

Après avoir ouvert les grandes portes, les PJ apercevront une faible lumière naturelle qui filtre par un lointain plafond.

Les portes donnent dans une grande salle pleine de pierres. Au milieu du plafond, un vaste conduit ovale mène à la surface et permet à la lumière d'arriver ; des bandes d'herbes humides retombent vers le sol. Tout PJ Nain ou Prêtre qui réussit un Test d'**Int** (+20 pour la compétence *Théologie*) réalisera que les sculptures qui agrémentent les murs représentent des symboles de Grungni.

Ce qu'il y a de plus remarquable dans la pièce, c'est l'énorme tas de rochers qui semble être tombé par le conduit à une certaine époque passée. Une longue crête, d'environ 4,5 m, s'étend au milieu de la salle. Si les PJ la regardent, dites-leur que, pendant un instant, elle a paru bouger. Vous devriez aussi dire au PJ ayant le plus haut score en **I** qu'il a vu un œil énorme parmi les rochers.

Si n'importe lequel d'entre eux bouge ou fait du bruit, le son d'un bâillement vraiment incroyable remplit la chambre. Très lentement, la crête rocheuse tremble et se secoue. Une patte énorme apparaît et gratte l'arrière d'une oreille de taille proportionnelle — la crête est en fait un Dragon Terrestre !

Au même moment, Yodri apparaît devant eux. Bizarrement — pour le moins — il est transparent. Sa voix est douce dans leur esprit. *« Vous ne devriez pas le déranger. Il ne dort que depuis 18 ans. »* Son image se déplace et tapote le Dragon sur le nez. Les yeux de la créature se referment.

« Votre route va par là… » Yodri désigne deux autres portes, en vis-à-vis des premières. Si les PJ se déplacent sur la pointe des pieds, le Dragon ne bronchera pas. S'ils sont assez stupides pour l'attaquer, tout est indiqué dans le chapitre *Profils*.

Au-delà des portes indiquées par Yodri, des marches de pierre descendent dans les ténèbres. L'air est froid, sec et très ancien. Rien n'est venu troubler cet endroit depuis des siècles…

Kadar-Khalizad : la Zone Morte de la Liche

La *Carte 13* montre les dispositions de ce niveau. Il est bien plus important que l'étage supérieur, car la plupart des Nains vivaient là. Cette partie de la forteresse donne une impression de tristesse et de désolation intemporelle. L'essentiel du mobilier a disparu depuis longtemps, mais quelque chose dans l'air froid suggère un vide bien plus intense. Les échos des sanglots morts des spectres et des fantômes résonnent. Partout, on ressent un malaise des esprits, qui apporte sa propre froidure aux salles déjà tristes de Kadar-Khalizad. Essayez de rendre et de faire passer cette aura de découragement et d'abattement durant cette partie de l'aventure.

La plupart des pièces, en particulier les zones *24a-h* et *45a-j*, étaient réservées à la vie familiale. Leur mobilier simple a disparu au fil des siècles. Seules les décorations de pierre et de métal ont survécu. Le reste (tables, lits, etc.) tombera en poussière au moindre contact, s'il est encore debout. Vous pouvez cependant ajouter des objets inhabituels, comme de petits bijoux (ne valant pas plus de 1D3 CO), des couverts d'argent (1D6 Pistoles), des dagues, des marteaux, d'autres armes, des outils pour travailler la pierre, etc.

Tout l'étage est évidemment obscur. Les PJ doivent avoir leur propre source de lumière, lanterne ou autre.

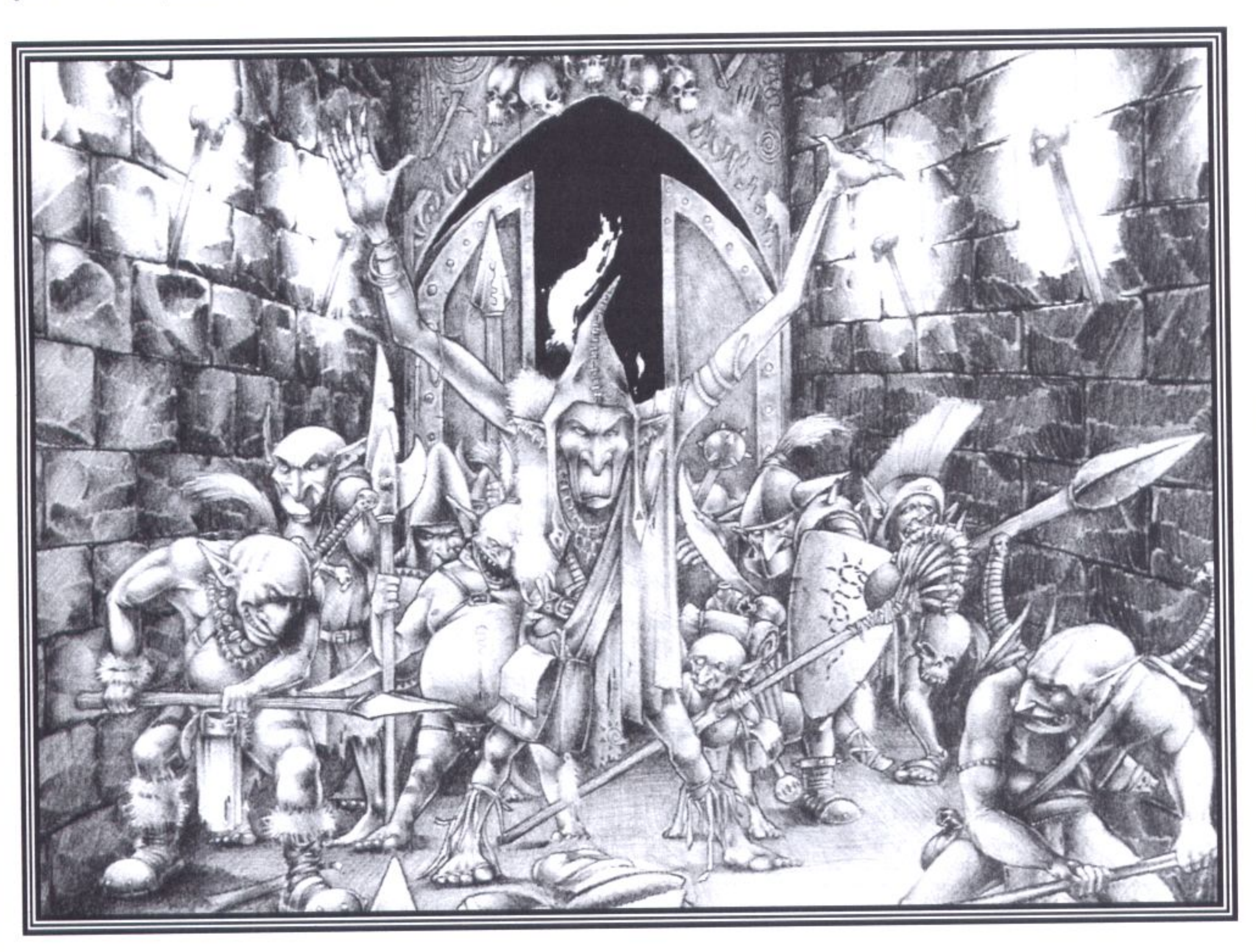
Les "portes inférieures" mentionnées par Yodri sont au pied de l'escalier en spirale, dans la zone 34. Il a en partie raison pour les clés qui les ouvrent. Un jeu se trouve dans la *Salle d'Audience* (28), derrière la *Grande Salle du Peuple* (25). L'autre jeu est malheureusement entre les mains de Mankir Voiloin, l'ancien Sorcier de Kadar-Khalizad. Il hante maintenant les lieux sous forme de Liche. Il ne sera pas très facile de le lui prendre.

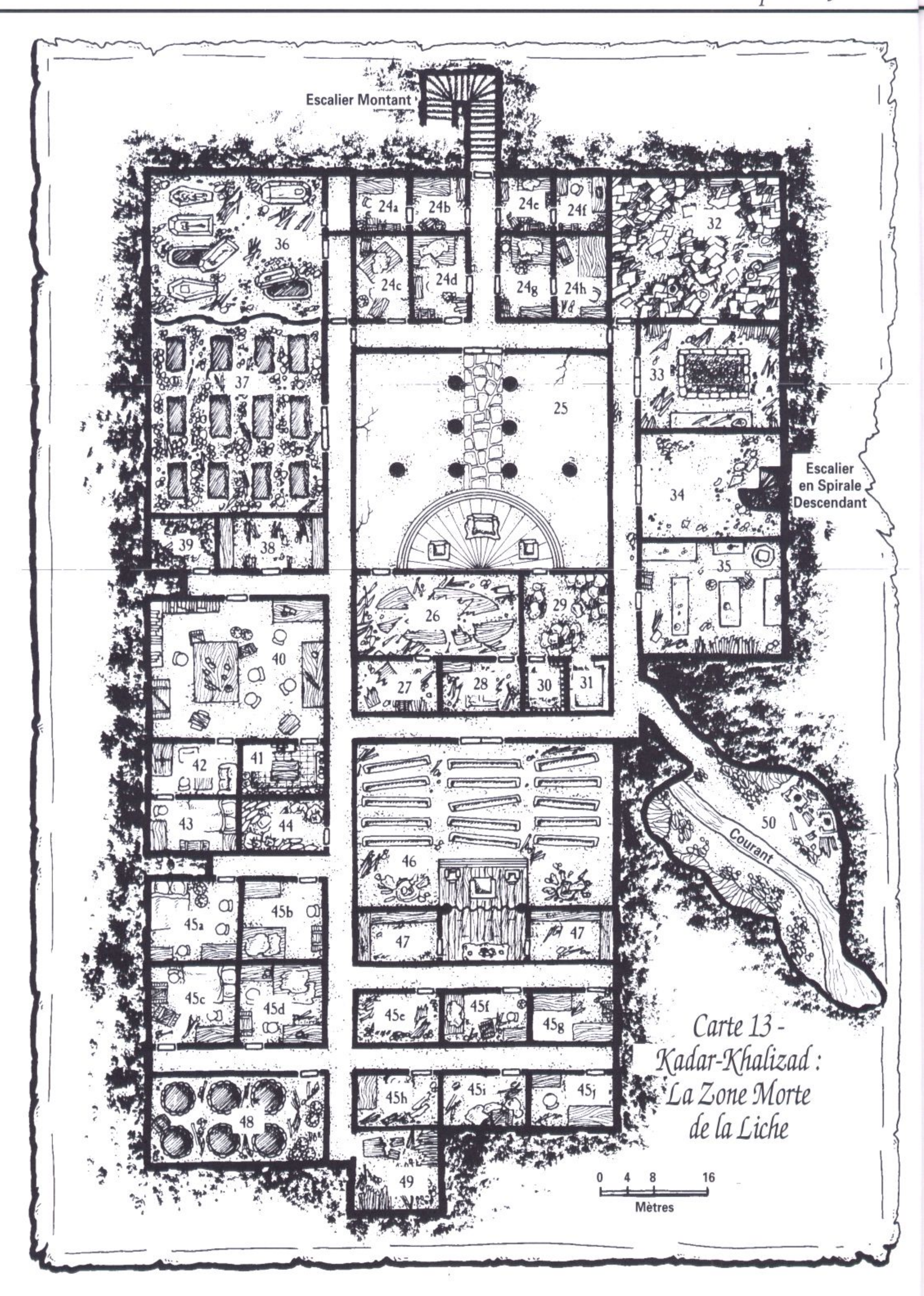
Créatures Errantes

Plusieurs des créatures présentes ne sont pas attachées à un endroit spécifique et les PJ ne pourront pas tomber dans la routine "ouvrir la porte, massacrer le monstre, ramasser le trésor, ouvrir la porte suivante". Après tout, il est permis de penser que certains des habitants des lieux aient envie de venir les chercher.

Mankir Voiloin le Nécromant

Mankir n'est pas attaché à un endroit précis. Il se promène un peu partout et s'arrête dans toute zone qui lui convient. Ses possessions — en




Escalier Montant
24a
24b
24e
24f
32
36
24c
24d
24g
24h
33
37
25
Escalier
en Spirale
Descendant
34
39
38
35
26
29
40
27
28
30
31
42
41
43
44
50
Courant
46
45a
45b
47
47
45c
45d
45e
45f
45g
Carte 13 -
Kadar-Khalizad :
La Zone Morte
de la Liche
48
45h
45i
45j
49
0 4 8 16
Mètres

dehors de ce qu'il porte sur lui — sont cachées dans la zone *45i*. C'est son repaire favori, et il y revient régulièrement pour s'assurer qu'elles n'ont pas été dérobées. Il s'installera aussi dans des endroits tranquilles s'il a besoin de reconstituer son pouvoir magique après une rencontre avec les PJ. Mankir est peut-être mort, mais il est loin d'être stupide.

Pour commencer, il tentera de persuader les PJ de quitter Kadar-Khalizad. Il essayera même de les acheter en leur proposant des richesses fabuleuses (comme la sienne) et un ou deux objets magiques mineurs. Si et quand il réalise qu'ils ne partiront pas, ou qu'ils sont là pour Ghal-maraz, il rassemblera les autres créatures Mort-vivantes de Kadar-Khalizad et pourchassera les envahisseurs. Il préfère nettement tendre des embuscades, plutôt que de se risquer à l'affrontement direct.

Lorsque sa patience est épuisée, il organise une attaque apocalyptique contre les PJ. Il rassemble tous les Mort-vivants encore opérationnels et lance une attaque générale sur les PJ. A vous de décider, en fonction de la conduite des PJ, du moment et du lieu où cela se produira.

Tous les détails sur ce Nain pervers et corrompu se trouvent dans le chapitre *Profils*, à la fin du livre.

Le Fantôme de Khanna Maingelé

L'esprit de Khanna, l'ancien Prêtre de Grungni, erre à moins de 36 mètres du Grand Oratoire, zone 46. Il attend désespérément que quelqu'un vienne l'aider à restaurer l'Oratoire, et c'est pourquoi ses déplacements se limitent à cette zone. La description de Khanna (voir *Profils*) donne plus d'informations sur cette ombre triste.

Les Morts Errants

Les Nains morts de Kadar-Khalizad sont loin de reposer en paix. Mankir a animé certains d'entre eux et troublé les autres. Tous les 1D4 tours, lancez 1D10 pour déterminer le type d'esprit errant qui apparaît :

1D10	Type d'Esprit
1-5	Rien
6-8	Ombre Naine
9	2 Ombres Naines
10	1D2 Revenants Nains

Autres Habitants

Malgré l'impression de désolation qui émane de Kadar-Khalizad, un certain nombre de créatures courantes ont trouvé des chemins menant à ces lieux. Vous pouvez, si vous le voulez, utiliser la table ci-dessous tous les 1D6 tours, ou au moment où cela vous semble approprié pendant l'exploration des PJ :

1D4	Type de Créature
1	2D6 Rats Normaux
2	1D6 Rats Géants
3	1D2 Serpents de Roches
4	Araignée Géante

Les profil de ces animaux se trouvent dans **WJRF**.

Instabilité dans Kadar-Khalizad

Dans la détermination de l'instabilité des Mort-vivants dans Kadar-Khalizad, l'ensemble du niveau est considéré comme étant leur tombe. Les Mort-vivants sont là depuis de nombreuses centaines d'années ! Tout ce qui les concerne se trouve dans le chapitre *Profils*.

La Zone Morte

23. Portes d'Entrée

Les PJ doivent descendre trois escaliers à partir du repaire des Gobelins, soit une hauteur de 30 mètres, pour atteindre ces portes en fer noir, légèrement entrouvertes. Ils pourront se faufiler un par un, mais l'espace est trop étroit pour laisser passer, par exemple, une mule (en supposant que les PJ en ont encore une).

Deux PJ peuvent simultanément pousser les portes pour les ouvrir ; cela produira un craquement sinistre qui résonnera dans les couloirs de Kadar-Khalizad. Au-delà s'étend le domaine de tristesse et de ténèbres poussiéreuses de la Liche.

24a-h. Chambres

C'étaient autrefois les pièces d'habitation des Nains, toutes simples et sans rien d'inhabituel. Elles sont pleines de poussière et provoquent une sensation de délabrement antique.

25. Grande Salle du Peuple

Cette immense salle voûtée est en bon état. Son plafond, haut de 5,4 m, est craquelé en plusieurs endroits, mais sans trop de gravité. Des colonnes de pierre forment une allée centrale menant à une tribune sur laquelle sont placés trois trônes taillés dans la pierre. Les murs sont richement décorés de sculptures montrant des Nains accomplissant toutes les activités qui les ont rendus célèbres : mine, travail du métal, taille des pierres précieuses et brassage.

Même après tout ce temps, les trônes sont toujours gardés par trois Elémentaux de Feu. Ils sont liés aux pierres qui forment la base de chaque trône et apparaîtront si un non-Nain monte sur la tribune sans avoir d'abord dit une prière à l'intention de Grungni. Les Nains peuvent, eux, y accéder en toute sécurité.

Les Elémentaux attaqueront immédiatement mais ils ne poursuivront pas leurs cibles hors de la Salle. Dès que la personne qui a profané la tribune (ainsi que ceux qui l'ont aidée) a été chassée de la pièce, ils retourneront dans leurs pierres.

26. Chambre du Conseil

Le conseil dirigeant la forteresse se réunissait ici. Une énorme table de chêne occupait le centre de la salle, mais elle est maintenant brisée et ses morceaux desséchés sont éparpillés. De vieilles tapisseries rongées pendent encore sur les murs. Elles tomberont en morceaux au moindre contact et produiront des nuages de poussière à l'odeur particulièrement repoussante, mais inoffensifs.

Une scène représentant un groupe de vieux et vénérables Nains assis autour d'une table est gravée sur le plafond. Les têtes sont très stylisées. Un Nain réalisera qu'un visage casqué avec une longue barbe fourchue représente le propre visage de Grungni.

27. Bar

Des restes de poteries, des verres brisés et de vieux morceaux de meubles desséchés remplissent la pièce. Une recherche approfondie prendra trois tours et permettra de découvrir le seul objet de valeur présent : un gobelet d'argent avec deux pierres de lune sur sa base. Il vaut 20 CO, parce que c'est une antiquité.

28. Salle d'Audience du Chef

Au contraire de la plupart des chefs nains, Dargad Couperoche était une personne simple. Le seul trait remarquable de cette pièce est une chaise de pierre renversée, dont le dossier est brisé. Un pic et un casque (les symboles de Grungni) ont été sculptés sur ce dossier, à côté d'une rune unique. Un Nain reconnaîtra les anciens signes des chefs ou des suzerains. Tout autre PJ doit réussir un Test d'**Int** pour découvrir la signification de la rune ; le Test se fait avec un modificateur de -30 si le PJ n'a pas la compétence *Alphabétisation — Khazalid*.

Un carreau de pierre mobile est caché par les restes de la chaise. Si ceux-ci sont déplacés, et si l'un des PJ réussit un Test d'**I** (bonus de +10 pour les Nains), ils repéreront la pierre. Une pointe de couteau glissée sous un de ses bords permet de la soulever aisément. Dessous, un petit compartiment contient une boîte de bois qui tombe en poussière dès qu'on la touche. A l'intérieur, un morceau de soie décomposée enveloppe deux clés noires en fer, cerclées de cuivre. Rien n'indique leur destination, mais il s'agit bien des deux clés nécessaires à l'ouverture des portes de la zone *51*.

29. Salle des Scribes

Cette salle contient une quantité inhabituelle de tissu pourri. Les tapisseries, les livres et les parchemins de Kadar-Khalizad étaient pour la plupart réalisés là, et ils se sont décomposés au fil du temps.

Pendant un certain temps, une épaisse couche de moisissures emplissait la pièce. Elle est maintenant grise et desséchée, mais la poussière contient encore des spores. Tout PJ qui entre dans la salle se retrouvera couvert de poussières et de spores. S'il ne réussit pas un Test d'**E** (avec une pénalité de -10 par tour de présence) il contractera la Flétrissure Auriculaire Suppurante, une infection qui touche le tympan et l'oreille interne.

Un PJ contaminé perd une partie de son équilibre, et ses scores en **Dex** et en **I** sont réduits de moitié. Il perd aussi toutes ses compétences basées sur l'audition, comme *Acuité Auditive*. Cette infection est en outre très douloureuse ; tout coup porté sur la tête du PJ a 10% de risques de le faire s'évanouir sous l'effet de la douleur. Soignée par des méthodes magiques, la Flétrissure Auriculaire Suppurante ne laisse pas de séquelles permanentes. Si elle n'est pas traitée, elle semblera disparaître après 1D6+2 jours, mais l'audition de la personne sera définitivement affaiblie et elle ne pourra jamais retrouver ses compétences perdues, ni en acquérir de nouvelles dépendant de l'ouïe. De plus, elle ne pourra plus que apprendre à lire et à écrire des langues supplémentaires ; ne pouvant entendre suffisamment bien une langue étrangère, elle ne pourra pas la parler correctement.

30. Réserve

Cette pièce compte de nombreuses petites niches taillées dans les murs, chacune contenant un petit flacon de verre bouché. D'autres petites bouteilles sont éparpillées sur le sol, généralement brisées et leur contenu gît çà et là.

Ces pots contiennent divers ingrédients indispensables aux expériences des Nains : morceaux choisis de Gobelins, cailloux de couleurs étranges, silex bizarrement taillés, roches et minéraux pulvérisés, limailles de toutes sortes de métaux, herbes séchées, préparations animales, et tout ce que les Nains ont pu trouver d'utile ou d'intéressant.

Un Enchanteur qui fouille la pièce trouvera divers composants de sorts dans les pots, suffisamment pour 1D4 incantations de tout sort de niveau 1 ou 2. Il n'y a cependant pas de composants frais, ni de composants pour les sorts druidiques, démonistes, nécromantiques ou illusoires.

31. Archives

La porte de cette pièce a été arrachée de ses gonds et gît à l'intérieur. Yodri a retiré depuis bien longtemps les papiers et les parchemins qui constituaient les archives, et les étagères taillées dans la pierre sont vides.

32. Laboratoire Technique

Cette grande pièce est remplie de métal rouillé et de bois pourri, restes des nombreuses inventions mécaniques des Nains. Armures et casques rouillés, tubes métalliques, tiges de cuivre, grilles de fer déchiquetées, barriques cerclées de cuivre, tuyaux, longueurs de conduits carrés, perches, crochets, fûts de canon, chaudrons, cuves et verreries, tout cela forme des amas d'une hauteur incroyable. Près de la porte de la zone *33*, une partie de la pile a glissé ; un squelette gît écrabouillé, les jambes couvertes de quincaillerie. D'après son crâne, il ne s'agit pas d'un Nain — probablement les restes d'un Gobelin aventureux qui s'est perdu par là il y a quelques siècles.

Seuls quelques éléments de la décoration sont encore discernables, parmi lesquels on reconnaît des Nains travaillant sur des engins : machines de guerre, outils de mine et marteaux piqueurs.

Il est risqué de se déplacer dans cette pièce. Les empilements ne sont pas très stables et les PJ doivent réussir des Tests d'**I** pour circuler sans que rien ne bouge. Les Nains ont droit à un bonus de +10. Ceux qui échouent font tomber sur eux toutes sortes de choses qui leur infligent 1D3 Points de Blessure de **F** 2, ainsi qu'aux autres PJ se trouvant à moins de 1D3 mètres. Les armures assurent une protection normale.



33. L'Atelier

Le centre de cet atelier est occupé par une cheminée dont le grand foyer est entouré de pierres. Le conduit qui permet l'évacuation de la fumée est plein de suie. Depuis le temps, de l'eau a coulé dans le conduit jusqu'au foyer et toute la zone a pris une couleur de rouille.

Le sol est couvert d'écrous métalliques rouillés, de verrous, de clous, de vieux morceaux d'armure et de blocs de fer brut. Contre un des bords du foyer, des armes partiellement achevées couvrent un banc de pierre : des épées sans poignée, des têtes de hache métalliques, etc. Pratiquement tout est totalement corrodé, mais une petite dague ne semble pas avoir été affectée par l'écoulement du temps. C'est une *Dague des Halfelings* ; elle est couverte de la rouille des autres objets, mais est autrement intacte.

L'atelier est décoré de la même manière que la zone *32*. On y voit aussi des Nains qui manipulent toutes sortes d'engins très compliqués.

Deux Revenants, les esprits des Nains forgerons, apparaîtront 2D6+3 rounds après l'entrée des PJ. Tous deux sont consumés par une haine très ancienne dont la cause a été oubliée depuis longtemps. Ils attaqueront immédiatement, à moins qu'il n'y ait un Nain parmi les PJ. Celui-ci pourra alors tenter de les persuader de retourner où ils reposent plutôt que de combattre. Pour cela, le Nain doit réussir un Test de **Soc** (avec une pénalité de -20 si l'un des PJ touche quoi que ce soit dans l'atelier).

34. Salle d'Entrée Supérieure de Wulfan

Les portes de cette salle sont fermées à clé et restent, même après tout ce temps, très résistantes (**R** 6, **D** 20, **DS** 40). A une certaine époque, des planches ont été clouées à travers l'entrée, mais elles se sont desséchées depuis longtemps et sont tombées, ne laissant plus que des clous rouillés pour marquer leur emplacement.

Une vague de douleur traversera les PJ qui tenteront de briser ces portes. Ils encaisseront alors 1 Point de Blessure. Les flèches et les carreaux ne font pas subir à la porte de dommages significatifs ; les armes à poudre produisent les dommages normaux et le tireur n'en supporte aucun en retour. Les dommages dus aux sorts ne sont pas renvoyés sur l'enchanteur.

Il suffit de dire : *« Ouvre-toi au nom de Grungni ! »* pour que les portes s'ouvrent d'elles-mêmes. La pièce est parfaitement vide. Tout ce qui était gravé sur le mur a été soigneusement détruit. Une plaque de pierre lisse recouvre la spirale de l'escalier, mais elle s'est craquelée depuis sa pose. Les morceaux ont basculé et sont maintenant coincés dans le haut des marches. Une Force combinée de 8 ou plus est nécessaire pour les dégager, afin de descendre dans les profondeurs de Kadar-Khalizad. Les escaliers mènent dans la zone *51*.

35. Atelier des Tailleurs de Pierres

Plusieurs établis de pierre sont couverts d'instruments et d'outils de précision depuis longtemps inutilisables. L'un d'eux porte aussi trois vieilles loupes, dont les poignets et les montures sont tombés en poussière, mais les verres intacts peuvent encore servir.

Dans un coin, un gros cube de fer de 60 cm d'arête, tout rouillé, est posé sur un socle de pierre. C'était — et c'est toujours — un coffre fermé par quatre mécanismes différents. Ses caractéristiques sont **R** 10 et **D** 60 ; s'ils n'ont pas recours à la magie ou aux explosifs, les PJ auront beaucoup de mal à le défoncer. Comme partout ailleurs, la corrosion a fait son effet sur les serrures qui n'ont plus maintenant que **DS** 30. Pour l'ouvrir, il faut d'abord crocheter chacune d'elles.

Le coffre contient des sacs de cuir qui se désintégreront au moindre contact en répandant leur contenu, des pierres brutes, sur le sol. Il y a cinquante sacs, qui renferment chacun environ 15 CO de pierres — ce qui fait un total de 750 CO.

36. Caveaux Funéraires & 37. Cimetiere

Ces deux pièces sont séparées par une cloison de pierre sculptée comprenant cinq arches.

Les caveaux funéraires, zone *36*, étaient destinés aux anciens et aux nobles du clan. Les splendides sarcophages de pierre ont été défigurés ; les sculptures murales ont aussi été systématiquement détruites et les statues des morts abattues. Les os que renfermaient les sarcophages ont été éparpillés sur le sol et sont mélangés — toute la salle a subi un vandalisme réfléchi et continu. Le cimetière, zone *37*, a aussi été mis à sac. Les morts ont été déterrés et leurs os jonchent le sol. Les stèles ont été mutilées, brisées et renversées.

Mankir Voiloin a employé certains des corps présents comme cobayes pour ses expériences nécromantiques. Ses manipulations ont essentiellement produit des Squelettes, mais par l'association d'une magie fortuite et de l'air froid de la pièce, certains cadavres se sont mieux conservés que les autres. Deux sont ainsi revenus d'outre-tombe sous forme de Zombies. En tout, six Squelettes et deux Zombies reposent maintenant dans les tombes béantes de la zone *37*. Ils sont en fait dans l'état qui, pour eux, est le plus proche du repos éternel.

Une neuvième créature mort-vivante s'est ranimée à cause de la charge émotionnelle qu'elle portait en elle. Ce Nain, autrefois nommé Gludi Rockarne, est un Spectre. C'est le plus sensible à la mélancolie qu'inspire Kadar-Khalizad. Son plus grand désir est de mourir définitivement, et il attaquera les PJ car il espère ainsi être détruit.

Les neuf Nains mort-vivants qui hantent ces pièces apparaîtront 1D6 rounds après l'entrée des PJ. Les Zombies et les Squelettes écarteront la poussière de leurs tombes d'où ils surgiront, le Spectre apparaîtra dans la zone *36*, et sortira en flottant d'un des sarcophages 1D3 rounds après l'apparition des Squelettes et des Zombies.

38. Menuiserie

Cette salle ne contient que deux antiques établis muraux en bois, ainsi que des ciseaux à bois et d'autres outils rouillés. Rien n'a de valeur, mais trois des ciseaux sont encore assez résistants pour servir d'armes improvisées.

39. Salle du Clerc Mineur

Sur les murs, des sculptures particulièrement fines représentent des Nains en train de fondre du métal et de travailler dans les mines. Le pic de Grungni est répété sans fin sur tous les murs et sur le carrelage du sol. Le mobilier s'est transformé en débris et en poussière depuis bien longtemps.

40. La Salle du Sorcier

La porte de cette pièce bénéficie d'un *Verrou Magique* et de trois sorts de *Renforts de Porte*, lui accordant **R** 7 et **D** 10. C'est une ruse de Mankir pour faire croire aux intrus que son contenu vaut une telle protection.

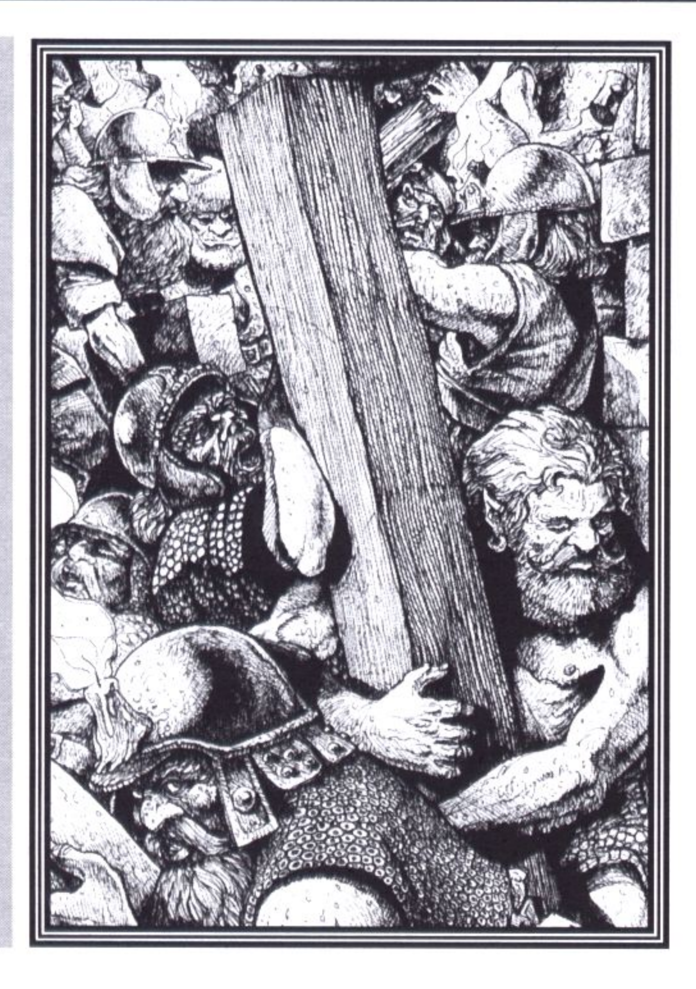
A l'intérieur, le mobilier — deux bureaux, cinq chaises, une table de travail sur laquelle ont été posés des verres poussiéreux et deux hauts lutrins — est dans un état remarquable. L'odeur est aussi surprenante ; cela ne sent pas le renfermé, mais plutôt le vinaigre et les épices. Un énorme coffre attire tout particulièrement l'attention des visiteurs.

Ce coffre est le fruit d'une des plus subtiles expériences de Mankir : une Sangsue Caméléon Mort-vivante ! Elle n'attaquera, avec une surprise automatique, que si l'un des PJ tente d'ouvrir le coffre. Cette Sangsue Caméléon est, en fait, la source de l'odeur vinaigrée.

41. Réserve

Cette pièce est encore en très bon état, mais elle est très poussiéreuse. Les murs sont couverts d'étagères portant de petites bouteilles et des pots. Le milieu de la réserve est occupé par deux commodes dont les tiroirs sont eux-mêmes pleins de tiroirs plus petits.

Presque tout est vide, mais certains des flacons et des tiroirs contiennent encore des poudres, de la poussière, des toiles d'araignée et des résidus de liquides et d'huiles. Si un enchanteur fait une recherche approfondie, il y a 10% de chances par tour pour qu'il découvre les composants nécessaire à l'incantation d'un des sorts de Magie de Bataille qu'il connaît. Sélectionnez aléatoirement un des sorts de l'Enchanteur lorsqu'il en trouve. Ceux-ci seront suffisants pour 1D3 incantations de tout sort particulier. Il ne pourra cependant rien trouver qui soit frais ou vivant.



Un PJ Sorcier qui réussit un Test d'**Int** en examinant les composants présents réalisera que certains, comme une main momifiée, de la peau écailleuse, etc., ne peuvent servir qu'à un Nécromant.

42. Salon

C'est une pièce bien meublée et à l'allure confortable. Les tables et les chaises sont solides et supporteront le poids de n'importe lequel des PJ. Un grand chandelier d'argent, valant 15 CO, se dresse au milieu de la table. Chose étonnante, rien dans cet endroit n'est abîmé, ni décomposé !

43. Chambre

Cette chambre est aussi bien meublée que la zone *42*, et n'a pas plus été affectée par le passage du temps. Sur le sol, la poussière forme une épaisse couche parfaitement uniforme ; visiblement personne n'est venu là depuis longtemps — les Liches n'ont pas besoin de dormir, après tout !

44. Chambre de l'Apprenti

Cette pièce est remplie de sacs de vieux papiers et de vêtements. Toute personne qui ouvre la porte provoquera une avalanche de sacs poussiéreux dans le couloir. Tous ceux qui se trouvent à moins de 1D6 mètres doivent réussir un Test d'**E** ou suffoquer sous la poussière, ce qui réduit leur **F** de 1 pendant 1D6+20 tours.

45a-j. Chambres

C'était autrefois les quartiers d'habitation des Nains, sans rien de particulier. Ils sont noyés dans la poussière et ne laissent qu'une impression de décrépitude due à l'âge.

La zone *45i* est cependant un peu différente des autres. Mankir a choisi cet endroit pour cacher ses trésors. Un tas de sacs — que l'on remarque immédiatement car ils n'ont pas subi les mêmes dégradations que le reste de la pièce — cache un grand coffre de fer rouillé. Bien que fermé, le coffre n'est plus aussi résistant qu'à l'origine et ses caractéristiques sont maintenant **R** 3, **D** 6 et, pour la serrure, **DS** 15. Le défoncer donne 15% de risques d'abîmer les livres et le parchemin qui se trouve dedans.

Ce coffre renferme le trésor secret de Mankir : ses livres de sorts qui ne contiennent qu'une partie de ceux qu'il a appris ; un fragile parchemin avec les sorts Druidiques *Pathologie, Coup de Lune* et *Rayon de Soleil* ; deux bourses de cuir cachant un choix de pierres précieuses valant 500 CO ; et une petite boîte dans laquelle est rangé un anneau d'or sur lequel est incrusté un marteau de fer. Cet anneau est magique, mais il ne fonctionnera que s'il est porté par un clerc ou par un adepte très dévoué de Sigmar. Sur eux, il accorde **E** +1 et ajoute **D** +1 s'il est associé à un marteau de guerre. Il n'accorde pas de dommage supplémentaire aux autres armes.

46. Le Grand Temple de Grungni

Les portes massives de cette immense salle voûtée sont ouvertes. Des bancs de pierre forment des rangées désordonnées face à une estrade sur laquelle un trône et deux lutrins sont installés et derrière lesquels un rideaux pourpre finit de se décomposer. L'estrade est encadrée par deux statues en morceaux : un guerrier et un forgeron nains. Les murs sont richement décorés et montrent des scènes où Grungni apprenait aux Nains à vivre heureux (et en en tirant le meilleur profit) sous terre.

Cette salle est la zone hantée par Khanna Maingelé. Ses ossements sont coincés sous les ruines de la statue du forgeron. Il apparaîtra dès l'entrée des PJ et il les suppliera de restaurer son temple du mieux qu'ils le peuvent.

Le rideau pourpre est en réalité une Moisissure Violette (voir **WJRF**), qui cache la cause indirecte de la mort de Khanna, un Elémental de Terre. Lorsque la créature fut évoquée, son arrivée fit tomber la statue sur le pauvre Khanna, ce qui lui coûta la vie. L'Elémental restera caché, à moins que les PJ ne déplacent tout objet de la pièce.

Les PJ ne devraient pas pouvoir reconstituer les statues brisées, mais une force combinée de 5 leur permettra de replacer les bancs. S'ils font un effort pour remettre de l'ordre et pour rassembler les os de Khanna, le fantôme sera content. Mais le déplacement des bancs troublera l'Elémental qui attaquera.

Un sort de *Zone de Sanctuaire* limitera son action ; il se contentera de défaire le travail des PJ, par exemple en renversant les bancs, au lieu de les attaquer. S'ils veulent absolument aider Khanna, les PJ devront s'occuper de cette créature déplaisante et dangereuse. Ils ont cependant un petit avantage : l'utilisation du nom de Grungni lors de tout ordre destiné directement à l'Elémental le fera s'immobiliser pendant un round sous l'effet de la terreur : par exemple, *« Au nom de Grungni, va-t-en ! »* ou *« Par Grungni, arrête-toi ! »* stopperont l'Elémental. Rien ne le fera bouger lorsqu'il sera sous l'effet du nom de Grungni ; il ne se défendra même pas s'il est attaqué.

Si les PJ réparent le temple, enterrent les restes de Khanna et font de leur mieux pour découvrir tout autre Nain à enterrer, ils pourront prier Grungni dans ce Temple. Les chances de recevoir une Grâce sont augmentées de +10. Vous pouvez choisir la nature de cette grâce : un Point de Destin, des portes souterraines scellées s'ouvrant sur un ordre, une pierre en la possession du PJ doublant de valeur, ou la possibilité pour un PJ de porter un coup de **F** 10 dans les 24 h suivantes, tant qu'il est sous terre.

47. Chambres Sacrées

Ces deux pièces servaient de vestiaire, mais étaient aussi utilisées pour les cérémonies plus restreintes et plus privées de Grungni. Les robes des prêtres ont disparu depuis longtemps, ne laissant que des trames de fils d'or, qui retiennent des garnitures de poussières. Ces trames valent 10 CO, mais le Fantôme de Khanna n'appréciera pas de les voir partir.

48. La Vieille Brasserie

D'énormes cuves de pierre sont taillées dans le sol. Elles sont pleines d'une vase vieille et répugnante. Cette vase est inoffensive, mais toute personne qui la touche sentira terriblement mauvais jusqu'à ce qu'elle puisse se laver dans de l'eau propre et fraîche (modificateur de -10 à tous les Tests de **Soc**).

Deux bonbonnes de pierre sont encore intactes. Chacune est marquée de quatre petites têtes de mort avec la légende *« Cuvée Millénaire de*



Radmunder » en runes de Khalizad. Le liquide contenu est aussi bon que lors de sa création, qui date de plusieurs siècles — et il est carabiné ! Tout PJ qui en boit une gorgée doit réussir un Test d'**E** ou subir les pénalités suivantes : **CC** -10, **CT** -10, **F** -1, **E** -1, pendant une heure. Toute personne qui en boit une deuxième gorgée doit réussir un autre Test d'**E** ou subir des pénalités triples. Mais aucune caractéristique ne descendra en dessous de un en buvant la Cuvée Millénaire de Radmunder. Et son goût est si *merveilleux*...

49. Equipement Minier

La porte de cette chambre a été démolie. Des têtes de pioche, une paire de casques miniers cabossés et un tas de manches de pioche (inutilisables) sont éparpillés sur le sol.

50. Salle de Baignade

Cette caverne renferme les derniers fragments de bois et de métal de ce qui était des seaux, ainsi que les restes pourris de cabines individuelles. Le petit cours d'eau souterrain qui traverse la salle était autrefois le bain des Nains.

Si les PJ entrent dans cette zone, l'Amibe qui vit dans l'eau attaquera lorsque l'un d'eux sera à moins de 1D6 mètres de l'eau.

Kadar-Khalizad : le Marteau Gisant

La *Carte 14* montre les dispositions de ce niveau de Kadar-Khalizad.

51. Entrée des Profondeurs

L'escalier en colimaçon descend dans la montagne depuis l'entrée de Wulfan (zone *34*), pendant environ 60 mètres. Les murs et les marches sont parfaitement lisses et semblent presque avoir été fondus dans la roche. L'air se rafraîchit progressivement et devient plus humide.

L'escalier aboutit dans une salle nue. Les murs sont en marbre noir, incrusté de symboles runiques en marbre blanc. Tout PJ qui a la compétence *Alphabétisation — Khalizad* et qui réussit un Test d'**Int** pourra lire dans ces runes l'histoire de Grungni lorsqu'il apprenait aux Nains l'art de la forge.

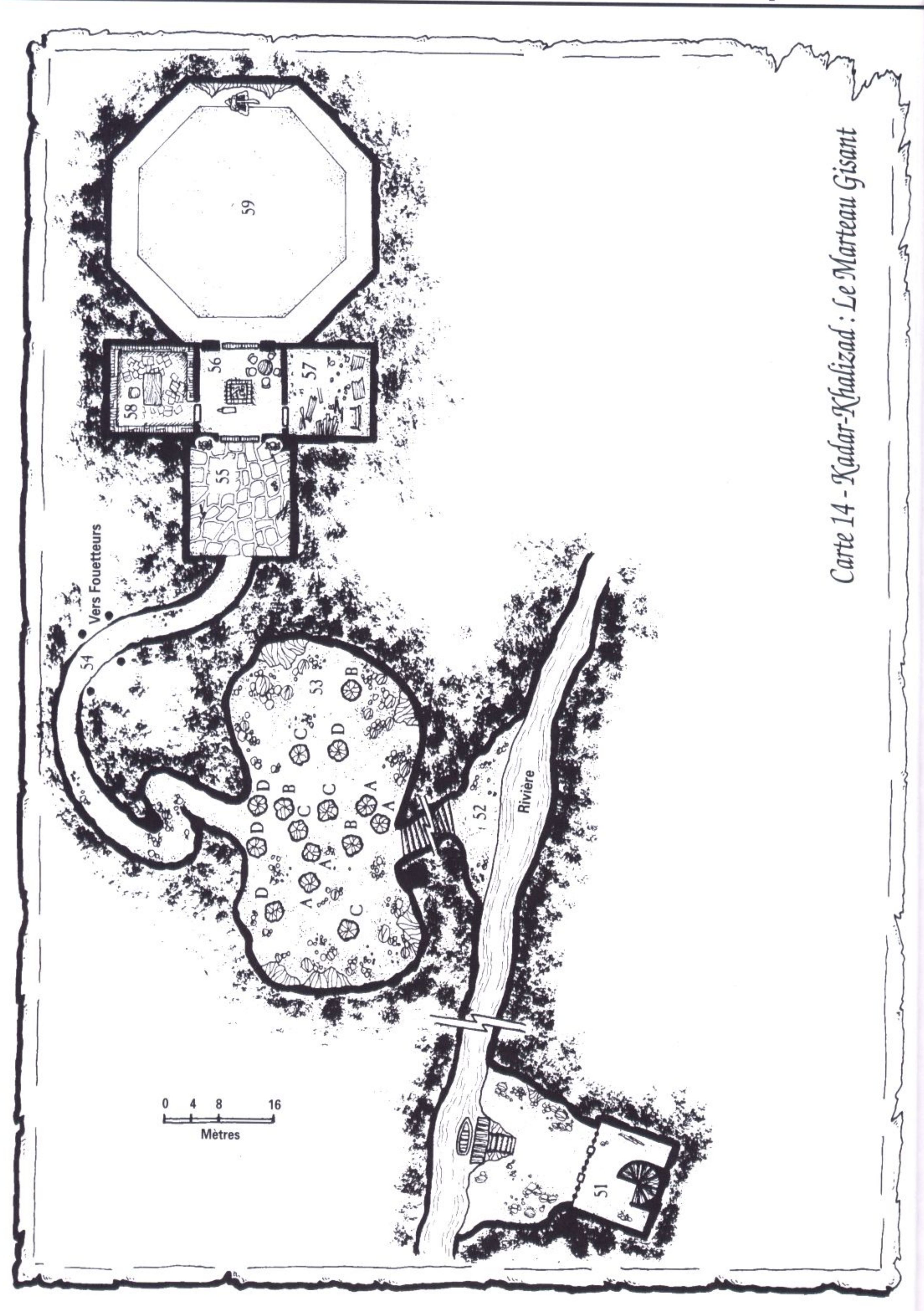
Du côté opposé à l'escalier, deux énormes portes de fer noir bouchent le seul autre accès possible. Une barre de fer de la même largeur empêche ce qui peut se trouver de l'autre côté de les ouvrir. Quatre cadenas gigantesques, que le temps a laissé intacts, maintiennent la barre en place.

Un maître-crocheteur pourrait forcer les serrures (**DS** 50), ou bien un homme très fort pourrait briser les portes (**R** 7, **D** 30). Mais la technique la plus simple consiste à se servir des quatre clés de fer et de cuivre. Deux d'entre elles sont sur Mankir Voiloin, les deux autres sont cachées dans la Salle d'Audience du Chef (zone *28*). Si les PJ bénéficient de la grâce appropriée de Grungni (voir la description du Grand Temple de Grungni, zone *46*), ils peuvent aussi ordonner aux portes de s'ouvrir.

Une rivière traverse la salle qui s'étend derrière les portes. L'eau est profonde, tumultueuse et très froide. Une volée de marches conduit à un petit embarcadère. Un bateau de pierre attend sur l'eau, bien qu'il ne soit pas attaché.

Ce bateau est taillé dans un marbre noir veiné de rouge. Trois bancs permettent de s'asseoir, mais il n'y a ni barre ni rame ni aucun autre système de contrôle évident. Huit personnes peuvent monter à bord aisément. Le bateau ne semble pas être affecté par le courant ; malgré la vitesse de l'eau, il est parfaitement immobile. Rien ne se passe si quelqu'un monte dedans ; cependant si le nom *"Grungni"* (son mot de commande) est prononcé par un des passagers, sa coque palpite et vibre sous l'effet de l'énergie. Le bateau s'éloigne lentement de l'embarcadère et suit le courant, mais à une vitesse inférieure à celle de l'eau.

La salle et l'embarcadère disparaissent quand le bateau entre dans le tunnel. La *Carte 14* ne le montre pas dans toute sa longueur. L'eau est de plus en plus agitée, mais l'embarcation reste stable comme un roc et avance toujours au même rythme. Par moment, l'espace qui la sépare de la voûte est inférieur à 90 cm. Tous les PJ (en dehors des Nains et des Halfelings) doivent réussir un Test d'**I** pour ne pas se cogner la tête, à moins d'être allongé dans le fond du bateau. Une rencontre avec le plafond entraîne un coup de **F** 3, qui peut être atténué par le port d'un casque.



Carte 14 - Kadar-Khalizad : Le Marteau Gisant



52. La Rive Lointaine

Au bout de 15 minutes, le bateau arrive dans une autre caverne et va s'arrêter le long d'un rivage de sable et de galets. Des marches de granit conduisent vers de profondes ténèbres.

L'escalier descend sur au moins 50 mètres — la longueur totale ne figure pas sur la carte. Les échos des pas qui résonnent dans les rochers et rendent toute conversation impossible s'éteignent au bout de plusieurs minutes. Même les foulées les plus délicates sont clairement audibles. Les personnages qui ont les compétences de déplacement appropriées ne peuvent pas passer sans faire un minimum de bruit. Les sorts comme *Zone de Silence* restent sans effet. Wulfan le Maître-Erudit aimait être averti de l'arrivée de ses visiteurs.

53. Salle des Stalactites

Dans cette zone, une profusion de stalactites pendent au plafond. Les visages déformés de Nains, affichant des expressions d'une infinie tristesse, sont visibles dans beaucoup d'entre elles. Leurs bouches sont généralement béantes, crispées dans des hurlements silencieux.

En plus du maintien de ces images macabres, certaines d'entre elles ont acquis une forme de vie grâce à l'énergie du portail tout proche. Lorsque l'un des PJ passe sous une des Stalactites du Chaos, elle attaquera. Il y a là quatre types de Stalactites du Chaos : **A** sont les Tombeuses, **B** les Gouttes d'Acide, **C** les Pinces Cinglantes et **D** les Bulleuses.

54. Couloir

La largeur de ce passage variant entre 0,9 et 1,2 m de large, les PJ devront avancer en file indienne. Chacun peut tenter un Test de **FM** tout en avançant, avec un bonus de +20 pour les Nains et les PJ possédant la *Conscience de la Magie* ou le *Sens de la Magie*. En cas de succès, les PJ ressentent une présence dans l'air et dans les pierres qui les environnent. Un second Test de **FM** réussi leur fera réaliser que la présence a une personnalité typiquement naine.

Après avoir eu cette impression (ou non), les PJ atteindront les terriers des Vers Fouetteurs. Ceux-ci frapperont dès que les PJ passeront devant leurs crevasses, qui sont très étroites. Seules de petites armes comme les dagues ou les couteaux peuvent être employées contre eux. Les Vers Fouetteurs continueront à attaquer — même s'ils ont eu leur content de PJ frais — si de telles armes sont introduites dans leurs trous.

55. Les Portes du Maitre-Erudit

Même après des siècles d'abandon, ces doubles portes sont impressionnantes. Elles sont toutes deux en fer noir et couvertes de guerriers nains sculptés. La minutie du travail effectué est incroyable — de minuscules runes sont représentées sur les marteaux de guerre des Nains !

Les portes sont fermées à clé (**R** 6, **D** 40, **DS** 50 ou 40 si quelqu'un pense à les graisser) ; aucune des clés qui ouvraient les portes de la zone *51* ne fonctionne ici.

Deux statues de guerriers nains encadrent cette entrée. A l'ouverture des portes (quelle que soit la méthode), ces Nains de Pierre se tourneront très lentement et entonneront : « *Qui vient demander une entrée légitime ?* » Leurs voix sont des grondements assourdis, comme un lointain tonnerre. A moins de recevoir la bonne réponse — qui est « *Ceux qui servent Grungni demandent une audience auprès du Maître-Erudit.* » — ils s'éloigneront du mur et bloqueront l'accès à la Salle du Maître-Erudit, zone *56*. Derrière eux, et à leurs pieds, la roche se met à couler comme de l'eau, puis elle redevient solide lorsqu'ils sont passés.

Si les PJ donnent la bonne réponse, les Nains de Pierre hocheront la tête, grogneront : « *Passez, Serviteurs de Grungni...* » puis ils les laisseront faire librement. Ils n'attaqueront pas si les PJ ne tentent pas de rentrer dans la zone *56* sans donner la réponse correcte. Ils poursuivront tout PJ qui aura réussi à se faufiler dans la salle pour le ramener du bon côté de la porte. Cependant, comme il est indiqué ci-dessous, les Nains de Pierre seront momentanément "gelés" par la matérialisation du Fantôme de Wulfan.

56. La Salle du Maitre-Erudit

Cette pièce est plus froide que le reste de Kadar-Khalizad. L'impression glaciale qui règne est déplaisante et le souffle des PJ se condense dans l'air. L'immobilité absolue est franchement irréelle — rien ne paraît anormal, mais la salle entière semble surnaturelle. Tout PJ ayant le *Sens de la Magie* ou la *Connaissance des Démons* ressent une grande tension et commence à souffrir de migraine.

Le mobilier n'a pas été marqué par le temps. Rien n'est poussiéreux, rouillé ou moisi. Le centre de la pièce est occupé par un grand foyer, une enclume et deux braseros en fer. Dans un coin, une table circulaire de pierre est entourée de cinq chaises, elles aussi en pierre. Des outils de ferronnerie — marteaux, tenailles, emporte-pièce, etc. — sont étalés dessus.

Les sculptures murales montrent des scènes de la vie des Nains et de leurs arts. On les voit qui travaillent dans des forges, des mines et des armureries. Les symboles de Grungni — une pioche et une tête casquée avec une barbe fourchue — sont répétés régulièrement. La technique d'exécution est d'un niveau particulièrement élevé, mais un Nain (ou un PJ ayant la compétence *Histoire*) reconnaîtra un style nettement archaïque.

Environ 1D6 rounds après l'entrée des PJ dans la Salle, un faible murmure se fait entendre. Un Nain ou un PJ qui parle le Khazalid reconnaîtra la langue, mais sans arriver à distinguer un seul mot. Pendant les deux rounds suivants, le bruit augmente en volume, mais les propos ne sont pas plus clairs. Les sorts tels que *Don des Langues* et les objets ayant des pouvoirs similaires ne sont d'aucune utilité. Le bruit atteint un crescendo, puis un cri retentit. La porte de la zone *55* se referme en claquant ou, si les PJ l'ont défoncée, une force mystérieuse la remet fermement d'aplomb dans l'encadrement. Un PJ qui se trouverait là doit réussir un Test d'**I** ou encaisser des dommages de **F** 4 à cause du claquement de la porte. Les armures assurent une protection normale. La porte a de nouveau **R** 6 et **D** 40 ; la prodigieuse volonté de Wulfan Merglord la maintient fermée.

Dans le silence imposant qui suit, le Fantôme fou de Wulfan Merglord le Maître-Erudit se matérialise lentement devant les PJ. Il regarde droit à travers eux, comme s'ils n'étaient pas là puis il crie et bredouille : « *Va-t-en ! Cet endroit est maudit ! Je suis maudit ! Maudit ! Un mal ancien hante ces salles ! Je te détruirai pour ton impertinence ! Va-t-en, ou le mal te détruira pour ton imprudence ! Va-t-en ! Je te maudirai pour toujours ! Je te connais...*

Ouiii... Je vous connais tous, serviteurs de Mankir, et je ne vous laisserai jamais passer ! Jamais ! Le secret mourra avec moi ! C'était ma faute ! Fuyez pendant que vous le pouvez... Oh, courez, avant que mon destin et ma culpabilité s'abattent sur vous... Je vous en prie, allez maintenant... »

Si les PJ ne font pas de mouvements menaçants, le Fantôme de Wulfan répétera le même genre de message pendant 6+1D6 rounds. Ils peuvent incanter des sorts de protection, ou préparer des sorts offensifs. Dès que les PJ ont un geste agressif — ou à la fin de sa tirade — le Fantôme attaque.

Le Fantôme de Wulfan n'est pas le seul adversaire présent. Une partie de son énergie, de ses mémoires et de ses capacités se sont répandues dans la pièce. Ces fragments de personnalité se sont intégrés au matériau de la salle et de son mobilier. En plus de Wulfan, qui attaque de manière classique, les deux Braseros, l'Enclume et les six Outils montent aussi à l'assaut des PJ !

A partir du deuxième round de combat, et à chaque round suivant, il y a 50% de chances pour que l'un des Nains Sculptés sur les murs quitte sa scène et se joigne à la bagarre. Ces Nains Sculptés sont similaires aux Nains de Pierre, mais ils sont plus plats et leurs armes sont très diversifiées. Le chapitre *Profils* donne les détails nécessaires.

Les deux Nains de Pierre se raniment 1D6 rounds après la première attaque de Wulfan. Ils tenteront à nouveau de faire sortir les PJ, mais les portes fermées les en empêcheront. Les Braseros, l'Enclume et les Outils les attaqueront aussi, car ce sont des "intrus" qui n'ont pas à se trouver dans cette pièce ! Les objets ne feront pas de distinction entre les Nains de Pierre et les PJ. Lancez 1D6 ; sur un résultat pair, ils attaqueront les PJ ; sur un résultat impair, ils s'en prendront aux Nains de Pierre.

Le Fantôme de Wulfan est le centre de toute l'agressivité de cette salle. Lorsqu'il est vaincu, il émet un sanglot étranglé et les portes s'ouvrent en grand. Les Braseros, l'Enclume et les Outils tombent sur le sol et se désagrègent immédiatement. Les Nains Sculptés et les Nains de Pierre combattent pendant encore un round. Puis, quelle que soit leur condition, ils commencent à chanceler en formant de petits cercles. De la poussière glisse de leurs yeux et de leurs oreilles, et leurs corps s'effondrent progressivement sur eux-mêmes. Cela dure 1D3 rounds, pendant lesquels leurs mouvements sont de plus en plus lents, puis ils finissent par se désintégrer et il ne reste plus que quelques tas de poussière. Les sculptures murales s'effritent au même moment.

Un dernier tremblement se fait ressentir et une légère pluie de pierre et de mortier tombe du plafond. Le silence et l'immobilité s'abattent de nouveau sur les profondeurs de Kadar-Khalizad.

57. L'Atelier du Maitre-Erudit

Cette pièce était autrefois l'atelier de Wulfan. La porte est fermée, mais pas verrouillée. A l'intérieur, tout — les maçonneries, les poteries, la verrerie, les livres, les papiers, le mobilier — a été méthodiquement brisé et réduit en pièces minuscules. Wulfan a détruit tout ce qu'il pouvait et il ne reste plus rien de valeur.

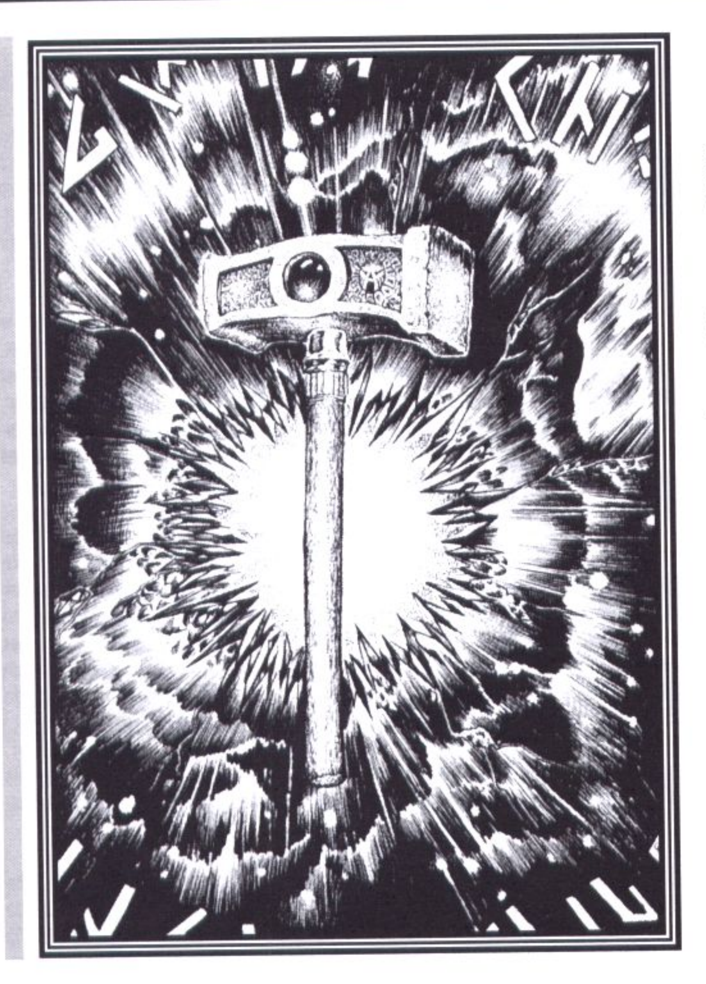
58. La Salle des Archives

La porte est fermée à clé (**R** 4, **D** 15, **DS** 15). Les murs sont couverts d'étagères et un bureau occupe le centre de la pièce. Toutes les surfaces plates (y compris la chaise à côté du bureau) sont couvertes de livres et de parchemins. Au fil des siècles, la plupart se sont dégradés et sont devenus illisibles ; les moisissures ont fait payer son dû au papier et les encres se sont effacées.

Sur le bureau, une seule chose est encore lisible : le journal de Wulfan Merglord. Ecrit en Classique Occidental, il ne peut être lu que par un PJ possédant la compétence *Alphabétisation — Classique*. Dans ce cas, donnez aux joueurs le *Document 8* :

... impossible de rester. Mon cœur est plein de culpabilité, et je ne peux assumer cette charge. Mon propre peuple... un tel sentiment de désespoir d'être rejeté, mais comment aurait-il pu en être autrement ?... mes derniers jours de méditation.





...le jour maudit où j'ai voulu réaliser cette arme et où j'ai évo... le Démon si épouvantable. C'était une erreur si infime, mais... Bien qu'il ait été chas... un tel prix... pereur disparu... à la poursuite du Démon dans l'éther. Je ne peux pas voir... affrontement titanesque. Maintenant au-delà des royaumes mortels... certain aspect... ascension vers...

... Connaissance perdue. Je ne peux plus interpréter et voir maintenant... le don est parti, j'ai été abandonné. Rien ne reste... une vague prophétie du jeune... loin... si loin dans le futur...

Une comète à deux queues en sera le signe... bien après le temps de nos arrières-arrières-petits-fils...

... pour moi... il n'y a que...

La réussite d'un Test d'**Int** (bonus de +10 pour chaque compétence *Alphabétisation — Classique* ou *Khalizad*, ou *Histoire*, ou pour les Nains) permettra à un PJ qui fouille cet endroit de reconnaître ce qui sera utile. Un Test peut être tenté tous les 10 tours. Lancez 1D4 et consultez la table suivante pour déterminer ce que les PJ ont découvert :

1. Un grimoire contenant 1D3 sorts de Magie de Bataille (30%) ou Elémentale (70%). Déterminez aléatoirement chaque sort.

2. Un petit fascicule de chansons naines ; cela n'offre qu'un intérêt historique, et un Erudit s'intéressant aux Nains en donnerait 25 CO.

3. Un livre sur le trempage et le travail du métal. Toute personne qui lit cet ouvrage (une tâche qui prend une semaine) peut apprendre la compétence Métallurgie en dépensant la moitié du coût normal en Points d'Expérience et sans s'inquiéter d'une carrière appropriée. On suppose pour cela que le PJ peut trouver un professeur.

4. Un livre de très mauvaise poésie, qui explique bien pourquoi les Nains ne sont pas connus pour leurs âmes de poètes. Ce sont essentiellement des épopées dont les rimes ne sont pas vraiment régulières... Aucune valeur.

Tout ce qui reste d'autre est tellement dégradé que ce n'est plus utilisable. N'encouragez pas les PJ à chercher pendant des heures. Après 2D10 tours, un tremblement lointain résonne au cœur de la montagne et de la poussière tombe du plafond.

59. LE MARTEAU DE SIGMAR

Les portes s'ouvrent au moindre contact. Au-delà, la pièce est éclairée par une étrange lumière changeante qui vient à la fois de partout et de nulle part.

L'immense salle est totalement vide. Ses murs, sauf un, semblent être taillés dans un matériau vitreux noir sans la moindre jointure. Malgré cela, les PJ ne peuvent pas voir leurs propres reflets ; seule est apparente, au cœur de la pierre, la blanche figure stylisée de Grungni, sur fond de ténèbres.

Le mur qui fait face aux portes a été fracassé, comme si un gigantesque coup de marteau lui avait été infligé depuis l'autre côté. Il ressemble à un immense miroir noir qui s'est immobilisé au moment où il a été cassé. Le centre de l'impact n'est plus là, d'énormes éclats jaillissent dans la pièce et forment un cratère grossier au milieu du mur. Une lueur malsaine pulse à travers la dépression.

Suspendu à mi-hauteur, à environ 1,80 m du sol, un marteau à deux mains fait face à l'ouverture. C'est une arme stricte et sans décoration, mais — un Nain le remarquera immédiatement — réalisée avec toute la compétence d'un véritable maître. Les PJ non-Nains doivent réussir un Test d'**I** pour s'en rendre compte. Voici le but de la quête des PJ : Ghal-maraz, le Fendoir de Crânes, le Marteau de Sigmar Heldenhammer. La compétence *Sens de la Magie* et les sorts de *Détection de la Magie* confirmeront que le marteau n'est pas seulement puissant, il palpite sous l'effet de l'énergie magique.

Un grand cercle de runes peintes, ainsi que d'autres symboles des arcanes, délimite le bord extérieur de la partie endommagée du mur. Les fêlures s'arrêtent à ce cercle et, au-delà, le mur est lisse et uni. Tout PJ Sorcier ou Nain qui réussit un Test d'**Int** (bonus de +10 pour les compétences *Connaissance des Runes* ou *Théologie*, +20 pour les Démonistes) saura que ces symboles font partie d'au moins un sort de Magie Démonique. Un deuxième Test d'**Int** réussi (bonus de +20 pour les Démonistes) permettra au PJ de réaliser que le sort est inachevé. Sa nature reste cependant mystérieuse.

Les PJ vont certainement concevoir toutes sortes de schémas élaborés pour récupérer Ghal-maraz, mais il leur suffit de tendre la main et de saisir le marteau. Les plans compliqués et les tactiques minutieuses fonctionneront automatiquement s'ils font ce simple geste à un moment quelconque. La personne qui prend le marteau aura l'impression de l'enlever d'un crochet et ne sera pas victime de piège horrible, de contrecoup magique ou de malédiction terrible. Mais une fois Ghal-maraz retiré de sa position, bien des choses vont se produire...

Quitter Kadar-Khalizad

Lorsqu'un PJ prend le Marteau, la lueur du cratère Disparaît, ainsi que la lumière mystérieuse de la pièce. Les éclats de pierre du mur s'étirent vers l'extérieur avec un craquement effrayant, comme s'ils tentaient de se libérer. Puis, en un instant, toute la zone délimitée par le cercle de runes "s'effondre" dans le mur, laissant apparaître ce qui ressemble à un tunnel circulaire noir. Des taches de lumière "lente" arrivent des profondeurs de ce tunnel, dérivent dans la salle et se dissolvent dans l'air. Cela ne dure que quelques secondes. Le portail que Ghal-maraz maintenait clos depuis des siècles est à nouveau ouvert...

Sans avertissement, un vent que sa force fait hurler jaillit du tunnel, apportent avec lui une puanteur oppressante de mort et de décomposition.

L'odeur et le souffle disparaissent de la salle aussi vite qu'ils sont arrivés, et se répandent dans tout Kadar-Khalizad. Les PJ entendent un lointain écho de rire perdu dans le vent. Ils peuvent aussi discerner un profond grondement sous cette bourrasque, toujours en provenance de ce tunnel, mais sans voir quoi que ce soit.

Même si les PJ ont "détruit" le Fantôme de Wulfan, il a encore un rôle tragique à interpréter. Un deuxième coup de vent, qui apporte un nuage de poussière, envahit la salle et tourbillonne pendant un moment. Il semble se calmer, puis il se rassemble et prend les contours de Wulfan Merglord. Il bondit en avant, porté directement dans le tunnel par une bourrasque de poussière ; alors que celle-ci s'éloigne, les PJ entendront un cri faible et choqué en Khalizad : *« Par Grungni ! C'est rempli d'étoiles ! »* Le grondement s'amplifie et un anneau de lumière de toutes les couleurs est projeté dans la pièce.

Si les PJ regardent dans le tunnel, ils verront un tourbillon de lumière d'un éclat incroyable qui se dirige vers eux. Des cris inarticulés, des grognements primaires et des rires déments se font entendre. La salle vibre et les portes basculent sur leurs gonds. Dans la Salle du Maître-Erudit (zone *56*), un énorme bloc de pierre tombe du plafond et brise la table de pierre.

A moins de partir immédiatement, les PJ vont sans doute être consumés par la matière brute du Chaos qui se propulse vers eux par le tunnel. Toute personne qui regarde dans cette direction doit réussir un Test de **Cl** ou être clouée sur place, horrifiée par ce qu'elle a vu.

Après 6+1D6 rounds, la matière du Chaos surgit. La pierre des murs se fond en une masse de couleurs pures et de feu informe. Tout PJ encore présent est automatiquement tué. L'utilisation de Points de Destin pour rester dans la salle ne peut amener que la mort — rester près d'un portail ouvert n'est pas une option viable ! La seule solution c'est la fuite !

Les PJ devraient réaliser que la seul issue possible consiste à retourner au bateau de pierre qui est pour l'instant dans la zone *52*. Ils n'auront aucun problème s'ils gardent leur avance sur la matière du Chaos, mais ce n'est pas la peine de le dire aux joueurs !

Il n'est pas nécessaire de noter au fur et à mesure la progression de la matière Chaotique. Lorsque les PJ regardent derrière eux, ils voient un étrange miroitement dans l'air. Les salles et les tunnels semblent se déformer, comme si la géométrie même du monde était détruite — c'est exactement ce qui est en train de se produire. Et 1D3 rounds plus tard, tout PJ qui regarde en arrière verra la matière bouillonnante du Chaos absorber progressivement la réalité de Kadar-Khalizad. Il devra alors réussir un Test de **Cl** pour ne pas rester figé sur place.

Quelle que soit la hâte des PJ à partir, le bateau de pierre remontera le courant vers la zone *51* à une allure régulière et tranquille. Comme à l'aller, les PJ doivent réussir des Tests d'**I** pour ne pas se cogner la tête ! Il est inutile d'essayer de faire accélérer l'embarcation en pagayant à la main. Derrière eux, l'eau semble en ébullition et d'étranges couleurs la traversent. Le bateau finit par s'arrêter le long de l'embarcadère alors qu'un jet de vapeur jaillit du tunnel.

Lorsque les PJ escaladent l'escalier en colimaçon, le grondement qui retentit dans les profondeurs de Kadar-Khalizad atteint une nouvelle intensité. Un vent chaud et aveuglant arrive face à eux, renversant ceux qui échouent à un Test de **F**. Un courant d'air froid et vicié redescend vers les ruines Chaotiques du domaine de Wulfan. Le portail a fini par se refermer, mais personne ne pourra jamais dire si c'est grâce à un mouvement naturel du Chaos, au sacrifice de Wulfan, ou à un acte de Sigmar.

Si les PJ font demi-tour et tentent de redescendre les marches, ils s'apercevront que la spirale de l'escalier se dissout dans une brume étrange. Ce chemin est bouché.

En continuant à monter, les PJ ne se retrouveront pas dans la Salle d'Entrée Supérieure de Wulfan (zone *34*). En fait, les marches grimpent de plus en plus haut dans la montagne. Les PJ finissent par arriver dans la grotte de Yodri. Derrière eux, les marches luisent puis disparaissent. Devant eux, le spectacle a bien changé...



De Retour dans L'Empire

Tandis que les PJ fuyaient Kadar-Khalizad, une autre créature s'est s'échappée, elle aussi. Sheerargetru, le Démon évoqué par Wulfan, était simplement retenu par la présence de Ghal-maraz. Lorsque les PJ ont pris le marteau, le Démon a été libéré ; mais, au lieu de franchir le portail derrière lequel Sigmar attend, il a préféré revenir dans le monde. Son entrée a été marquée par le coup de vent hurleur, l'odeur de décomposition pestilentielle et l'écho du rire dans le portail.

Au moment où les PJ couraient pour sauver leur peau, Sheerargetru a pris possession du Dragon Terrestre endormi. C'est sous cette nouvelle forme qu'il a attaqué et blessé mortellement Yodri. Laissant le Nain pour mort, le Démon-Dragon s'est envolé vers le cœur de L'Empire. Là, il pourra exercer sa vengeance contre les héritiers de Sigmar, mené par une haine qui a eu des siècles pour se nourrir et se développer...

Yodri Abattu

A l'extrémité de l'escalier en colimaçon, les PJ se retrouvent dans la grotte de Yodri qui a beaucoup changé depuis leur passage. D'énormes sillons ont labouré la roche du sol, du plafond et des murs. L'eau de la source est boueuse et ternie. Le feu de Yodri est éteint, ses caisses et ses maigres possessions ont été dispersées comme des jouets. Tout ce qui se trouvait dans la grotte a été mis en pièces.

Yodri gît dans l'entrée de sa grotte, ou plus exactement ses restes. Le vieux Nain semble avoir été cassé en deux. Son corps est tordu et ses jambes forment un angle impossible. Ses os sont nettement visibles à travers les blessures blêmes et bizarres de son abdomen et de sa poitrine. Avec de tels dommages, Yodri devrait être mort. Et pourtant, lorsque les PJ approchent, il grogne légèrement et ouvre des yeux presque vitreux ; mais lorsqu'il réalise que les PJ ramènent Ghal-maraz, une petite trace de leur flamme passée revient. Une seule pensée rauque arrive aux PJ, à moitié formulée, à moitié pensée : *« Pas mal... pour des Humains. »*

Si les PJ tentent de le déplacer ou d'utiliser des sorts de soin, il souffrera douloureusement : *« Non. Non. Aucune aide ne m'est plus utile, même pas celle de Ghal-maraz ... Mon temps est accompli... Au-dessus, il y a un cairn... Là, je pourrai regarder les étoiles pendant encore quelques années... Apprendre quelque chose de neuf.* — Il s'arrête et tousse en crachant du sang. — *Ils sont peu à connaître leur mort, mais je... je ne m'attendais pas... le dragon... il était mon ami. Là-dessus, j'ai construit ma tombe. S'il vous plaît... C'est ma place. Couchez-moi là et puis... et puis attendez !* — Le dernier mot est un ordre sifflé. — *Si vous autres jeunes Nains pouvez... avoir cette patience. Quelque chose va se passer... Quelque chose de merveilleux ! »* Yodri se tait, et il meurt.

Alors que les PJ emmènent le cadavre de Yodri hors de la grotte, la brume s'éclaircit. Quel que soit le moment où les PJ sont entrés dans Kadar-Khalizad, c'est maintenant le petit matin. La lumière du soleil illumine la vallée, la rosée qui recouvre les marches menant vers le champ d'os scintille.

Quand les PJ sont arrivés à l'entrée de la grotte, les cimes de la montagne étaient cachées par la brume ; ils peuvent maintenant les voir. De nouvelles marches sont taillées dans la roche et permettent de poursuivre l'ascension. Le vrai sommet de la montagne se trouve quelques 100 mètres plus haut. Un petit tumulus de pierre creux s'y trouve, dans lequel Yodri souhaitait être enterré. Une fois la dernière pierre mise en place, les PJ n'ont plus rien à faire à Kadar-Khalizad, si ce n'est obéir au dernier ordre de Yodri et attendre...

L'Avatar de Sigmar

Rien ne se passe pendant le reste de la journée. Le sommet de la montagne est calme et tranquille, et seule une brise occasionnelle vient troubler les PJ. La fouille de la grotte ne révèle rien d'intéressant. Progressivement, les possessions de Yodri semblent se pétrifier et, s'ils prennent la peine d'aller vérifier, ils s'apercevront qu'il en est de même pour son corps.

A la tombée de la nuit, l'air devient très froid. Lorsque le soleil a disparu derrière les montagnes, le ciel se remplit d'étoiles. Puis, après une heure d'obscurité véritable, une comète à deux queues, très brillante, apparaît dans le ciel. Pendant les minutes suivantes, elle remplit le côté nord-ouest du ciel et masque les étoiles. Elle semble se diriger droit vers les PJ.

Lorsque la comète passe au-dessus de leur tête, tout le sommet de la montagne s'éclaire, comme sous l'effet d'une lune brillante. La lumière est de plus en plus forte, et même la roche du sol semble rutiler. Elle disparaît au moment où elle devient pratiquement insoutenable. A côté du tumulus de Yodri, une silhouette humaine rayonnante baigne dans une douce lumière.

L'homme donne une impression de puissance, avec sa stature de plus de 1,80 m et son armure de plates. Son expression est sévère, mais avec des traces de bienveillance. C'est l'Avatar — une manifestation terrestre — de Sigmar ! La réussite d'un Test d'**I** permettra à un PJ qui a déjà rencontré le Baron Heinrich Todbringer de réaliser qu'il a déjà vu le visage de l'Avatar. La réussite d'un Test d'**Int** lui permettra d'y associer le nom du Baron. Bien sûr, le PJ n'a pas reconnu l'Avatar — c'est le Baron qui ressemble beaucoup à Sigmar, pas l'inverse !

L'Avatar ne parle pas. Il n'en a pas besoin, mais il lève une main et désigne le nord. Ses communications passent directement dans les esprits des PJ et se font dans un seul sens. L'Avatar de Sigmar ne réagira pas à ce que peuvent dire ou penser les PJ.

« Regardez vers les terres de L'Empire. » La voix mentale de l'Avatar est remplie de peine. Dans leurs têtes, les PJ partagent une même vision. Des armées marchent devant eux. Des bannières claquent au vent. Derrière les soldats, la terre est brûlée et ravagée.

Tous les soldats semblent se diriger vers un même endroit : un ultime champ de bataille où se décidera le sort de L'Empire. Cachés dans les ténèbres et les fumées, des Hommes-bêtes et d'autres créatures malfaisantes du Chaos rôdent.

Cette vision est brusquement masquée par une ombre énorme. Un Dragon plonge et survole Altdorf. Son pouvoir terrible semble étreindre le cœur de la cité.

« Et maintenant — considérez vos propres actions ! » Les pensées de l'Avatar sont sévères, comme s'il réprimandait des enfants au comportement incorrect. *« Sigmar a chassé le Démon devant lui. Le Fendoir de Crânes avait scellé le passage.*

Vous avez libéré Ghal-maraz, le Fendoir de Crânes, le Marteau de Sigmar. Le Fendoir de Crânes est de nouveau nécessaire, mais le Démon rôde sur la terre. Vous avez libéré un vieil ennemi. Mais ce qui a été fait ne peut être défait. Tout réside dans le futur.

Prenez bien soin du Fendoir de Crânes, et utilisez-le à bon escient. Emmenez le Marteau de Sigmar loin dans L'Empire, vers le nord. Un héritier de Sigmar se trouve dans le monde ! Apportez-lui le Marteau. » L'Avatar lève ses bras en bénédiction. *« Cherchez le fils de Sigmar à Wolfenburg. Et volez jusqu'à lui. Le temps est proche. »*

La lumière s'affaiblit et l'Avatar se dissout puis disparaît. Dans le ciel, le trajet de la comète s'est modifié et désigne maintenant la route que les PJ ont empruntée pour aller de la Vallée Cachée à Kadar-Khalizad. Le cairn de pierres s'effondre en un tas de poussière ; le corps de Yodri a disparu !

Le Voyage de Retour

Visiblement, les PJ doivent revenir sur leurs pas et retourner vers la Vallée Cachée et vers les Elfes. Les vitesses de déplacement et les restrictions d'encombrement qui s'appliquaient à l'aller s'appliquent aussi au retour.

Les PJ pourraient penser que, le temps qu'ils reviennent des montagnes, L'Empire aura complètement explosé. Ils ne devraient cependant pas trop s'inquiéter ; il faut du temps et de l'argent pour monter des armées et pour les équiper et, bien que la guerre civile soit commencée, la bataille décisive ne va pas se produire de sitôt.

De Nouvelles Rencontres dans la Montagne

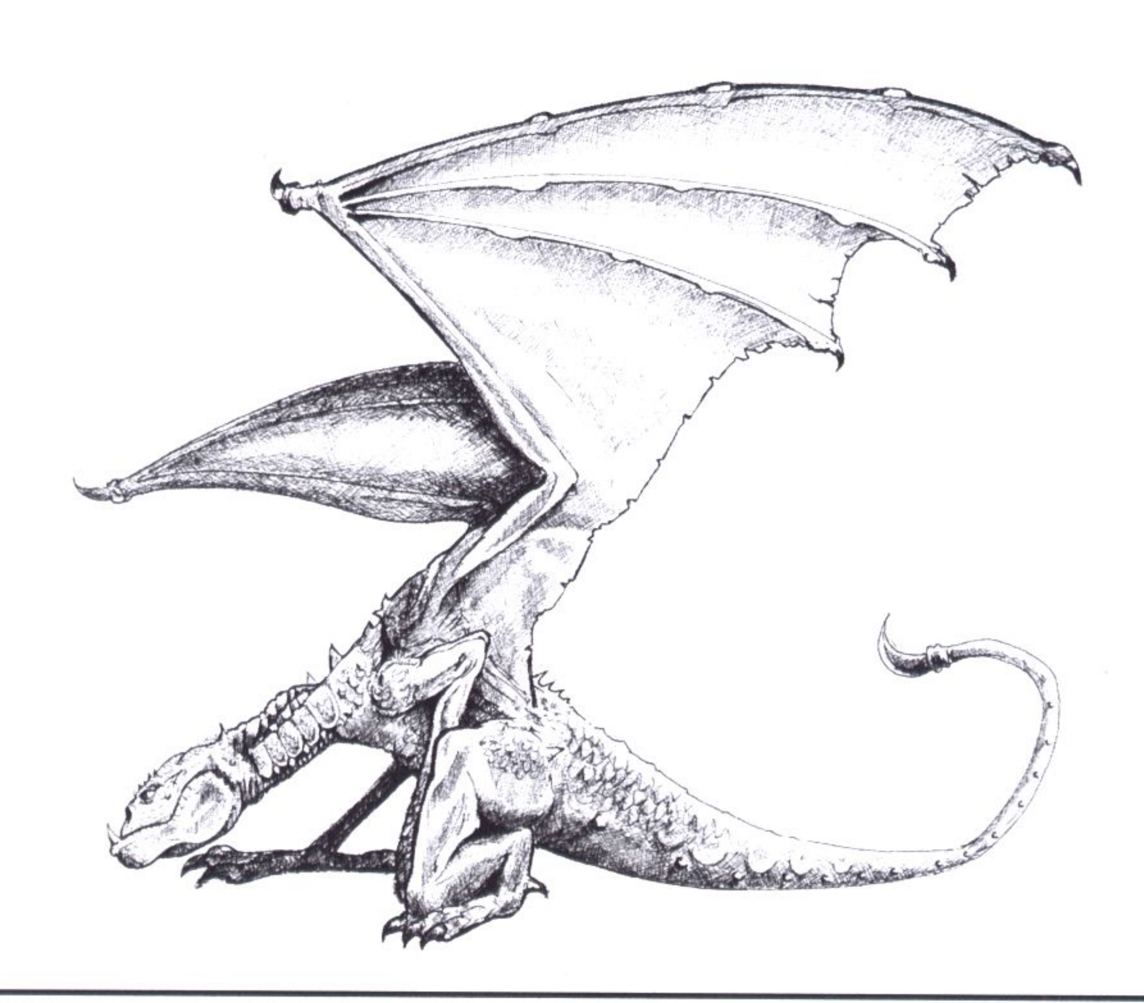
Lors de leur retour vers la Vallée Cachée, les PJ pourront faire de nouvelles rencontres. N'oubliez cependant pas qu'ils détiennent Ghal-maraz ; ainsi les face-à-face avec les bandes de Gobelins ou de Hobgobelins (avec les caractéristiques des groupes précédemment rencontrés) deviendront fastidieux et unilatéraux.

Les Chèvres de Montagne devraient apparaître fréquemment pour répondre aux problèmes de nourriture. Si cela ne suffit pas à assurer leur pitance, les PJ peuvent envisager de dévorer José ou Alberto, s'ils les ont encore avec eux. Une carcasse leur fournira 20+3D6 "parts" de viande. Une "part" nourrit une personne pendant une journée. Cette viande est trop coriace pour être mangée crue, et son goût est fade. Une fois préparée, elle se conservera pendant 5+1D3 jours.

Toutes les rencontres ne sont pas forcément hostiles. Conrad et Adolph Blumentrit, les trappeurs, ainsi que Grognon et Trognon, les Pourfendeurs de Troll, seront certainement très heureux d'accompagner les PJ. Les deux derniers pourraient être la source de difficultés dans la Vallée Cachée. Melaril et son peuple ont une dette éternelle envers les PJ pour la destruction du Nuage du Chaos, mais ils n'apprécieront pas de les voir arriver en compagnie de deux Nains des plus bizarres ! Tout ce qu'il faut savoir sur les gens des montagnes se trouve dans le chapitre *Profils*.

La Vallée Cachée et les Pégases

Les Elfes sont ravis de voir les PJ revenir de leur quête, même si leur joie est tempérée par la présence des nouveaux venus. Ils leur assurent le gîte et le couvert pendant le temps qu'ils veulent, mais ne sont pas particulièrement impressionnés par Ghal-maraz ; ils reconnaîtront quand même qu'il s'agit là d'un objet de grande puissance. Après tout, les marteaux de guerre ne sont pas vraiment des armes elfiques.



Les PJ auront sans doute aperçu les Pégases en vol à proximité de la Vallée Cachée. Ils pourraient aussi réaliser que l'Avatar faisait directement référence aux Pégases, lorsqu'il leur a indiqué de "voler" au secours de Sigmar.

Vous pouvez introduire une nouvelle rencontre pour rappeler aux PJ l'existance des Pégases. Alors qu'ils s'approchent de la Vallée Cachée, ils surprennent un Elfe assis sur le sol et nourrissant un Pégase avec des pommes. Dès qu'il voit les PJ, l'Elfe bondit sur sa monture et file droit vers la Vallée. Devant une telle évidence, les PJ n'auront plus de doutes quant aux liens unissant Melaril et les Elfes aux Pégases.

Questionné sur les chevaux volants, Melaril reste très vague, tout en reconnaissant qu'ils existent bien et qu'ils vivent dans la Vallée. Si on lui parle des possibilités "d'emprunt" des Pégases pour atteindre L'Empire, il devient très sérieux. *« Les Pégases sont leurs propres maîtres. Ces créatures sont bonnes, mais elles n'aideront pas ceux qui ont des pensées impures ou perverses. Pouvez-vous prétendre être dignes d'eux ? Si vous le pouvez, je parlerai en vos noms. »*

Il est peu probable que tous les PJ soient d'alignement Bon. Mais le fait de ramener Ghal-maraz aussi vite que possible dans L'Empire est assimilable à un acte de bonté, car des milliers de vies pourront être sauvées, des souffrances inutiles évitées, et le Chaos repoussé. Melaril devrait être d'accord avec ce raisonnement.

Il demande aux PJ de rester dans sa demeure, et les autres Elfes se trouveront discrètement "sur leur chemin" s'ils essaient de le suivre. Il va se placer au centre du village et attend, immobile. Après une dizaine de minutes, un magnifique étalon Pégase atterrit devant lui. Melaril murmure à son oreille, pendant que l'animal tape la terre du sabot. S'il est possible à un cheval (et qui vole en plus) d'avoir l'air sceptique, alors l'étalon parvient à donner cette impression pendant que Melaril lui parle. Après avoir henni une réponse, l'étalon s'envole. Melaril retourne auprès des PJ et sourit. Les Pégases vont les aider, mais uniquement en les conduisant dans L'Empire ; il est hors de question qu'ils combattent.



Voler à Dos de Pégase

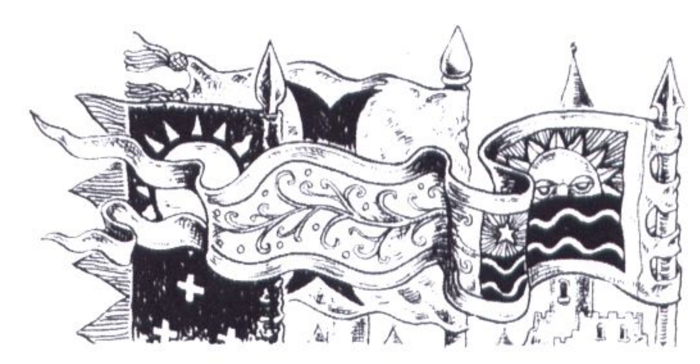
Les Pégases arrivent dans le village tôt le lendemain matin. Les Elfes les sellent avec de légers harnachements d'entraînement, qui servent habituellement aux enfants. Quelques rires bienveillants retentissent de temps en temps — l'idée de ces aventuriers grands et forts, soigneusement attachés à des chevaux volants, comme des enfants, les amuse. Mais ils veillent aussi à ce que les sacoches de selle soient pleines de nourriture de qualité, suffisamment pour une dizaine de jours et pour chacun.

Les Pégases volent à une allure moyenne de 16-23 km/h, selon vers où la direction du vent. Sur de courtes distances, ils peuvent bien sûr aller beaucoup plus vite. Chaque animal peut porter un PJ et environ 500 Points d'Encombrement de matériel. On peut considérer qu'ils parcourent 130 + 3D10 km par jour, en s'accordant 8 heures de sommeil, plusieurs haltes brèves pour souffler et pour rechercher de riches pâturages — les Pégases sont des créatures très difficiles pour leur nourriture. Dans ces conditions, le voyage jusqu'à Wolfenburg durera 9 jours ; la suite de l'aventure a été prévue avec ce délai.

Les Pégases volent à une altitude assez élevée ; ils refusent de dormir, de se nourrir ou de se reposer à proximité d'habitations humaines. Ces animaux farouches et peu sociaux ne tiennent pas à être vus. Ils ne communiqueront avec les PJ en aucune façon, mais leur chef, Stargriff, a une étrange capacité à savoir ce qui se passe. Les Pégases semblent toujours connaître ce que l'on attend d'eux.

Les PJ devraient penser d'eux-mêmes à suivre les instructions de l'Avatar et à se diriger vers Wolfenburg — les ordres de Kaslain concernant le retour du Marteau à Altdorf sont franchement dépassés. Les Pégases refusent de voler à moins de 10 km de Wolfenburg et ils abandonnent leurs passagers avant leur destination. Il y a quelque chose dans l'air qui leur déplaît.

Bien évidemment, si les PJ maltraitent les Pégases d'une quelconque façon, ceux-ci les quitteront immédiatement, même s'ils sont encore loin de Wolfenburg. Les mauvais traitements comprennent, entre autre, le fait de les entraver pour la nuit.



L'Empire en Guerre

Les PJ quittent les Elfes pour se diriger vers une terre ravagée par la guerre. Le dégoût des Ulricains pour les Sigmarites, et l'inverse, s'est répandu dans tout L'Empire. Dans pratiquement chaque ville et chaque village, les restes de Sigmarites ou d'Ulricains pendent aux potences et aux gibets, selon les croyances dominantes de l'endroit.



Guerre Civile

Pendant l'absence des PJ, les camps se sont formés. L'Empire est divisé selon des lignes presque complètement religieuses. Les Sigmarites, se proclamant "loyalistes" et "forces Impériales", font face aux Ulricains "hérétiques" et "rebelles". De leur côté, les Ulricains ont surnommé leurs ennemis "adorateurs de mutant" et "assassins".

Les souverains de Middenheim, du Middenland, du Talabecland et du Nordland ont formé une alliance informelle d'états ulricains. A la surprise de tout le monde, ils ont été rejoints par la Comtesse Emmanuelle von Liebewitz de Nuln, qui a réussi, en plus, à persuader Gustavus Turmgever, le Maître de l'Ecole Impériale d'Artillerie, de se ranger à leur côté.

La "défection" de Nuln et de son artillerie a porté un coup au Grand Marshall Bock. Il pensait que les forces Impériales resteraient fidèles à l'idée d'un Empereur — qui ne pourrait être qu'un Empereur Sigmarite ! Il s'est dirigé vers le sud dès qu'il a appris la nouvelle, mais c'était déjà trop tard. Les artilleurs de l'Ecole Impériale, soutenus par la garnison de Nuln, étaient prêts. Le Marshall Bock et ses hommes succombèrent dans une embuscade soigneusement montée, trahis par un sympathisant ulricain infiltré dans leurs rangs. La première bataille formelle avait été livrée et perdue à Biberdorf.

Pendant que les Ulricains célébraient leur première victoire, les Sigmarites rassemblaient leurs forces. Le Stirland, l'Ostland, le Sudenland et l'Ostermark (dirigé par Gunther Dachs, le fils du défunt Maximillian) proclamèrent leur fidélité à L'Empire de Sigmar. Mais leur seule vraie fidélité commune allait au Culte de Sigmar et, grâce à une judicieuse persuasion, le Grand Théogone ajouta l'Averland à son alliance loyaliste. Et, au nom de Sigmar, il réquisitionna les forces Impériales auxquelles il estimait pouvoir faire confiance...

Pour le commun des mortels, les disputes qui séparent les grands de ce monde ont toujours paru confuses et ont aussi semé la confusion. Ils sont nombreux à se ranger du côté de leur souverain, par pure loyauté, et sans tenir compte des croyances religieuses. L'armée ostlandaise, qui est ostensiblement sigmarite, compte de nombreux éléments ulricains sincères. Et il est aussi possible de trouver des Sigmarites qui marchent derrière les bannières ulricaines de Middenheim.

Dans d'autres cas, la rébellion et la violence sont apparues comme la seule manière efficace de réagir contre des souverains "hérétiques". Les différences religieuses ont aussi offert un bon prétexte pour réveiller de vieilles querelles séculières. Les razzias et les pillages ont réglé d'anciens contentieux avec de nouvelles justifications.

Et des souverains se sont tournés contre leur propre peuple. Le Baron Werner Nikse du Nordland fut le premier à proclamer des édits interdisant la vénération de Sigmar. Il en a aussi profité pour saisir toutes les propriétés du Culte dans le Nordland. Seule l'influence d'Ar-Ulric l'a empêché d'aller plus loin. A l'opposé, le Grand Théogone n'a rien fait pour modérer ses propres fidèles. Le Stirland est devenu un lieu d'horreur pour les Ulricains. Le Graf Alberich Haupt-Anderssen du Stirland a réussi à égaler bon nombre des brutalités que l'on relève dans l'histoire Impériale. L'aide de la magie a été nécessaire pour le guérir des blessures qui lui ont été infligées dans le Volkshalle, mais son bras gauche n'a pu être sauvé. Alberich n'a plus maintenant qu'un moignon bien net en dessous du coude et il en ressent une haine profonde pour tout ce qui est Ulricain. Pour faire payer sa perte, il a mutilé de la même façon tous les clercs d'Ulric qu'il a capturés.

Après quelques escarmouches de moindre importance, les armées de L'Empire se sont rassemblées à Wolfenburg, la capitale de l'Ostland. L'alliance ulricaine a décidé de régler une fois pour toutes le conflit Talabecland-Ostland. Lorsque Wolfenburg sera en flammes et que les Ostlandais auront été détruits, l'alliance pourra se déplacer vers Altdorf — et ce sera la victoire !

Les talents de Yorri étant faibles dans le domaine stratégique, les principales armées sigmarites se sont retrouvées bloquées à Wolfenburg. Après la mort du Grand Marshall Bock, le Grand Théogone n'a pas voulu écouter les experts militaires. S'appuyant sur son autorité spirituelle, Yorri s'est mêlé des questions militaires tout en restant à Altdorf, loin du front. Après tout, il considérait Bock comme un expert, et celui-ci n'a réussi à conquérir que deux mètres de terre. Grâce à l'aide involontaire de Yorri, les

Ulricains ont décidé de mener la Bataille de Wolfenburg, qui devrait décider du résultat de la guerre.

Cette situation est aussi en grande partie redevable au Graf Heinrich Todbringer de Middenheim, le fils du Graf Boris. Aidé par von Genscher, il a habilement fait manœuvrer ses troupes et a repoussé ses ennemis avec quelques petites escarmouches. Il est déterminé à ce que Wolfenburg soit la seule grande bataille de la guerre civile. Les forces ulricaines l'ont donc accepté comme commandant suprême. Cette position lui convient : il ne tient pas à voir ses citoyens s'entre-déchirer simplement parce qu'ils adorent Ulric ou Sigmar.

Le Graf Heinrich ne s'est rendu impopulaire auprès de certains de ses alliés que sur un point : il a donné des ordres pour qu'aucun Sigmarite ne soit abattu sur le champ. Cela n'a pas fait l'unanimité parmi les autres Electeurs ulricains, mais dans l'ensemble cette consigne a été respectée. Elle a eu un effet inattendu et heureux : les Sigmarites acceptent plus facilement de se rendre, ayant la certitude de ne pas devenir des martyrs.

La Route Vers Wolfenburg

Le neuvième jour de vol commence à peu près normalement. Les Pégases se réveillent avant l'aube et, à force de souffler dans leur cou et de piétiner le sol, s'assurent que les PJ sortent aussi de leur sommeil. Ils avaient bien entendu refusé d'atterrir près d'une zone habitée et les PJ sont à des kilomètres de tout lieu civilisé. Une fois les chevaux nourris, abreuvés et sellés, une nouvelle journée de vol agréable peut commencer.

Cette fois, le temps de vol est relativement court. Une heure après le lever du jour, les Pégases se dirigent en spirale vers une petite clairière au cœur de la forêt. ils ne manifestent aucune intention de paître ou de se reposer. Ils se contentent d'attendre dans la clairière et refusent de reprendre leur vol.

Il est facile de comprendre ce qui se passe : ils n'emmèneront pas les PJ plus loin. Dès que leurs cavaliers ont mis pied à terre, les Pégases s'animent. En quelques instants, leurs dents puissantes rongent leurs sangles : les selles, les sacoches et tous les autres bagages tombent à terre. Puis ils attendent patiemment que les PJ comprennent le message, ramassent leurs affaires et partent.

Stargriff hennit alors un commandement et les Pégases s'envolent, font deux fois le tour de la clairière et se dirigent lentement vers le sud. Les PJ restent seuls au milieu d'une des forêts de L'Empire, avec un amas composé de leurs propres affaires et des selles de vol.

Ils doivent maintenant parcourir 10 km vers Wolfenburg, à travers une forêt encore plongée dans la brume. Il leur suffit de découvrir la direction à prendre...

En Suivant le Marteau

Les PJ ont en leur possession un détecteur de direction tout prêt : Ghal-maraz. Il sait où se trouve le Graf Heinrich Todbringer de Middenheim, son porteur légitime : sur le champ de bataille au sud de Wolfenburg.

Le PJ qui le porte ressent que le Marteau veut impérativement aller au nord, vers Wolfenburg. Il palpite légèrement lorsqu'il est pointé dans la bonne direction. Plus le groupe se rapproche, plus la sensation émise par Ghal-maraz est précise : il arrive à proximité de son vrai possesseur. Les PJ devraient comprendre que le Marteau les conduit vers leur destination.

Le Marteau émet un bourdonnement lancinant s'il a été soigneusement rangé après l'atterrissage. Dès que l'un des PJ le tient en main, il indique la route à suivre.

Une Rumeur de Guerre

Les informations fiables ne sont pas faciles à obtenir dans L'Empire. Le système de sémaphore est rompu ; seul celui d'Altdorf-Grunburg fonctionne encore. Les postes de Nuln resteront abandonnés pendant toute la durée des hostilités, grâce aux attaques des Ulricains, des Sigmarites et des bandes de mutants.

Les voyageurs assurent la seule autre source d'informations possible, mais ils sont de plus en plus rares sur des routes de plus en plus dangereuses. En outre, il est regrettable de constater que tous ne disent pas la vérité telle qu'ils la connaissent. Les faits sont enjolivés, modifiés ou ignorés, en fonction des loyautés du parleur. Lorsqu'une histoire a été répétée deux ou trois fois, elle n'a plus aucun lien avec la réalité.

Les rumeurs présentées ci-dessous peuvent être transmises à l'occasion des rencontres qui suivent, à la fois avant et après que les PJ ont atteint le champ de bataille. Toutes ne sont pas indispensables, et les différents PNJ leur donneront des importances très variables. Les rumeurs peuvent aussi servir lorsque les PJ retournent à Altdorf (voir *Le Mal Ultime*).

1. Un énorme dragon est apparu au-dessus d'Altdorf ! Il a même attaqué le temple de Sigmar ! Le Grand Théogone en personne a tué la bête immonde — il l'a noyée dans le Fleuve Reik. *Partiellement vrai. La créature était en fait Sheerargetru le Démon sous forme de Dragon. Il a survolé la cité, mais n'a pas provoqué de dégâts directs. Il a laissé son enveloppe de Dragon être détruite et il occupe maintenant le corps de Yorri, ce dont les PJ se rendront compte dans la dernière partie de l'aventure.*

2. Nuln est tombée aux mains des troupes Impériales sous le commandement du Grand Marshall Bock. Les artilleurs de l'Ecole Impériale d'Artillerie ont été abattus jusqu'au dernier ! *Faux, mais transmise parmi les "grandes nouvelles" par tout Sigmarite ou Ostlandais. Bock et sa force Impériale ont été détruits.*

3. Les Ostlandais remportent la guerre frontalière contre le Talabecland. Leurs pilleurs vont et viennent à volonté. *Partiellement vrai. Aucun Talabeclandais ne voudra admettre que cela puisse être véridique. Dans la balance, les Ostlandais ont brûlé un peu plus de fermes et volé un peu plus de bétail que les Talabeclandais. C'est une victoire partielle.*

4. Le Graf Heinrich Todbringer a failli être assassiné par des mutants ! Il n'a été que blessé. Ses Sorciers et un chasseur sont morts à sa place. *Partiellement vrai. Albrecht Helseher, le Grand Sorcier de Middenheim, Allavandrel Fanmaris, le Maître Veneur, et Ulrich Schutzmann, le Commandant de Middenheim, sont tombés, victimes de la morsure empoisonnée d'un mutant.*

5. Le Tsar de Kislev a déclaré la guerre à L'Empire. Son troisième fils, le Prince Mikhail de la Légion du Gryphon, a été tué et le Tsar réclame vengeance. *Partiellement vrai. Mikhail Radiavich est bien mort, tombé dans une escarmouche. Mais le Tsar ne le sait pas encore, et il n'a pas déclaré la guerre.*

6. L'Empereur Karl-Franz est vivant ! Par la grâce de Sigmar, il est revenu pour conduire ses meilleures troupes afin d'écraser la rébellion ulricaine ! *Sans commentaire. Karl-Franz est mort et le restera.*

7. Il vaut mieux être prudent lorsque l'on voyage actuellement. Les Hommes-bêtes sont nombreux — et ils ne sont pas seuls — dans les forêts. Il y en a bien plus que ce que je pourrais jamais compter... *Vrai pour l'essentiel. Les Hommes-bêtes ont été attirés à Wolfenburg où ils espèrent profiter des restes de la bataille.*

Rencontres Avant la Bataille

Wolfenburg est une ville assiégée. Elle est pour l'instant aux mains d'une armée impériale et sigmarite composée d'hommes de l'Averland, de l'Ostland, de l'Ostermark, du Stirland et du Sudenland, associés à des éléments de la Garde Impériale, de l'Ordre du Cœur Ardent, des Grands Heaumes et de la Légion du Gryphon. En apparence impressionnante, cette force est partagée par des désaccords — les forces impériales, par exemple, n'ont que peu de confiance dans leurs alliés des provinces.

Certaines zones de la ville proches des murs sud ont déjà souffert du feu et, en un ou deux endroits, les murs s'effritent. Les défenseurs sigmarites ont conclu, à raison, qu'ils ne pourront pas défendre la ville pendant longtemps, bien qu'ils bénéficient d'un léger avantage numérique. Les défenses de la cité sont bien trop vieilles et en trop mauvais état ; en cas de lutte dans les rues, l'entraînement et le moral, bien meilleurs, des "rebelles" ulricains feront toute la différence. Ils ont donc décidé de faire une sortie et de livrer bataille. Au sud de la ville, une vaste étendue de terres agricoles assurera un champ de bataille idéal. C'est du moins ce qu'ils espèrent.

A l'extérieur, l'armée de "rebelles" Ulricains attend. Elle est composée de forces du Talabecland, du Middenland, de Middenheim, du Nordland et de Nuln, et comprend aussi les membres des Chevaliers Panthère et de l'Ordre du Loup Blanc. Inférieure en nombre, l'armée Ulricaine est bien plus unie. Ses principaux rivaux se trouvent dans le camp ennemi : par exemple, le Talabecland est motivé par sa rivalité avec l'Ostland et compte bien en finir une fois pour toutes avec son ennemi.

Sans le savoir, les PJ se dirigent directement vers le cœur de cet affrontement. Mais avant qu'ils y parviennent, ils pourront faire des rencontres parmi les suivantes. Ainsi, ils auront une petite idée de ce qui les attend.

Réfugiés

En se dirigeant vers le nord, ils verront aisément que cette route a été très fréquentée récemment, mais que les gens n'allaient pas forcément dans la même direction qu'eux.

Arrivés au sommet d'une petite montée, les PJ aperçoivent un char à bœufs embourbé jusqu'à l'essieu. Une femme et trois enfants poussent l'une des roues, mais sans effet. Le conducteur fait de son mieux pour dégager son véhicule en fouettant et en insultant ses bêtes. Son visage est tout rouge et il est dans une grande colère — avec un peu d'encouragement, il finira par fouetter aussi les gens.

Dès que les PJ hèlent la charrette (ou dès que l'un des enfants les repère et crie), le conducteur lâche son fouet et farfouille sous son siège. Deux secondes après, il brandit un tromblon qui paraît plutôt rouillé et vise en tremblant le PJ le plus proche. Il leur ordonne ensuite de se rendre. Il ne paraît pas être très sûr de lui.

Bruno Helmutson, sa femme Gerta et leurs trois enfants, Kaspar, Petit Bruno et Petite Gerta, fuient la guerre en général — et particulièrement la bataille qui se tient en dehors des murs de Wolfenburg.

Bruno est un fermier talabeclandais, loyal à sa manière envers son seigneur. Ou du moins il l'était jusqu'à la venue des soldats ; il a dû alors emmener sa petite famille aussi vite que possible. Il en a vu suffisamment pour savoir que, en temps de guerre, les paysans sont victimes de tout le monde. Il se méfie donc particulièrement des PJ.

Face à des PJ menaçants, Bruno se servira de son tromblon. Plus que quiconque, il sera très surpris de le voir fonctionner correctement. Sa femme et ses enfants hurleront de terreur. Après avoir tiré (et sans doute manqué), il utilisera son tromblon comme un gourdin sur le PJ le plus proche. Il se battra avec plus de désespoir que de compétence et il devrait être facile à maîtriser. Pour compliquer la situation, Petit Bruno bondira sur un des PJ et tentera de le mordre. Les autres enfants et la femme voleront à son secours armés de tout ce qu'ils peuvent trouver comme pots, poêles et rouleaux à pâtisserie.

Si les PJ se montrent amicaux, Bruno finira par abaisser son tromblon, mais il ne le quittera pas. Il fera remonter sa femme et ses enfants dans la charrette. Il refusera même toute offre d'aide, à moins que l'un des PJ ne réussisse un Test de **Soc**. Un deuxième Test réussi le fera complètement changer d'avis.

Bruno a de très bonnes raisons pour ne pas vouloir être aidé. En plus de tous ses biens personnels et de plusieurs sacs de grain, la charrette contient aussi les cadavres de deux soldats du Talabecland. Il les a abattus — presque par erreur — lorsqu'ils ont tenté de l'enrôler de force dans leur armée. Après son geste, il a réalisé que quelqu'un viendrait sous peu à la recherche des corps. Il a stupidement décidé non pas de les cacher, mais de les emporter et de les abandonner quelque part loin de chez lui. Il attribue à sa chance habituelle le fait qu'il se soit embourbé.

Si les PJ découvrent les cadavres (si l'un d'eux regarde à l'arrière de la charrette et réussit un Test d'**I**), toute l'histoire sortira. Bruno affirmera que tout cela n'a été qu'un horrible accident, et il ne mentira pas vraiment.

Si les PJ parviennent à désembourber le véhicule (en découvrant ou non les corps), il sera très reconnaissant ; comme rétribution, il ne pourra proposer qu'une miche de pain fraîchement cuite. Il ne voudra en aucun cas les accompagner dans leur voyage vers le nord. Bruno et sa famille peuvent transmettre des rumeurs aux PJ.

Des Chevaux en Fuite !

Cette rencontre permet aux PJ de se procurer des chevaux et d'arriver plus vite sur le terrain ; il leur suffit simplement d'attraper les animaux !





Les PJ entendent des bruits de sabots. Un groupe de cavaliers semble se rapprocher d'eux. Ils ont juste le temps de préparer leurs armes et leurs sorts, ou de se cacher derrière des arbres, dans le sous-bois ou ailleurs.

Une minute plus tard, huit chevaux sortent des arbres au galop et foncent droit sur les PJ. Ils s'arrêtent dès qu'ils les voient et/ou les sentent, puis ils partent sur le côté. Tout PJ qui réussit un Test de **M** ou d'**I** (avec un bonus de +10 pour la compétence *Equitation — Cheval* ou *Dressage*) peut tenter de saisir la bride d'une des bêtes. Le joueur décide sous quelle caractéristique de son personnage se fait le Test. S'il réussit à arrêter un animal, il peut tenter un nouveau Test pour en attraper un deuxième.

Toutes les bêtes sont des chevaux de selle, entièrement harnachés, avec sacoches et armes. L'un d'eux porte un cavalier en livrée ensanglantée mort. L'homme s'est effondré sur l'encolure, cloué à la selle par une flèche qui a traversé sa cuisse. Tout PJ qui réussit un Test d'**Int** (bonus de +10 pour la compétence *Héraldique*) reconnaîtra les armoiries de l'Ostland sur la tenue du cadavre. Les mêmes armoiries ont été marquées au fer sur la croupe des chevaux.

La Patrouille

Un groupe de sept cavaliers surgit du sous-bois et s'avance vers les PJ. Leur chef crie : *« Halte, fripouilles, au nom d'Ulric ! »* pendant que ses six hommes lèvent leurs arbalètes. Un autre soldat apparaît en titubant à côté d'un cheval boiteux. Il jure tranquillement dans sa barbe.

Les PJ ont trois choix possibles : se rendre, courir se mettre à l'abri, ou attaquer. Ceux qui optent pour une des deux dernières solutions doivent réussir un Test d'**I** (bonus de +10 pour la compétence *Equitation* s'ils sont en selle, bonus de +10 pour le *Camouflage Rural* s'ils fuient) pour pouvoir agir avant que les cavaliers déchargent leurs arbalètes.

Si les PJ tentent de se rendre après avoir capturé les chevaux ostlandais en fuite, les Talabeclandais peuvent repérer les armoiries de l'Ostland sur les croupes. Le Sergent Runstedt, avec un Test réussi d'**I**, les remarquera et alertera les autres. Il n'écoutera aucune de leurs explications et attaquera avec ses hommes, persuadé que les PJ sont des pilleurs ostlandais (au mieux) ou des espions (au pire).

Lors d'un combat, les Patrouilleurs Ruraux se rendront si trois d'entre eux sont tués ou hors d'état de nuire, ou dès la mort du Sergent Runstedt. La mort ou les blessures de Klaus Marcher ne les inquiéteront pas le moins du monde. Si Runstedt a Ghal-maraz en sa possession au début de l'affrontement (voir plus loin pourquoi ce peut être le cas), il le laissera tomber pour se battre avec son épée ; il sait qu'il n'a pas les compétences nécessaires pour se battre avec un marteau de guerre.

Le Sergent Patrouilleur Otto Runstedt de l'Armée du Talabecland ordonnera à ses hommes de désarmer les PJ s'ils se rendent, mais il oubliera de leur dire de chercher des armes cachées. Il s'emparera de Ghal-maraz, le Marteau de Sigmar, pour son propre compte, sans se soucier des protestations de Klaus Marcher, l'homme à pied, qui avait eu la promesse de pouvoir faire son choix parmi les armes saisies.

Le Sergent Runstedt écoutera toutes les histoires que les PJ voudront bien lui raconter. Il hochera la tête avec enthousiasme à chaque rebondissement du récit et sourira lorsqu'ils lui feront part d'une réussite triomphale. C'est un auditeur très intéressé. A la fin, il fera volte-face et s'exclamera : *« Et vous croyez vraiment que je vais gober toutes ces sornettes ? Maintenant je veux la vérité ! »* Les PJ lui diront peut-être la vérité — que le marteau est Ghal-maraz, le Marteau de Sigmar — il se tordra de rire puis il frappera aussi fort que possible le PJ qui a parlé. Il proposera alors au PJ suivant de lui narrer quelque chose d'aussi drôle.

Il finira par se lasser des *« mensonges et inventions »*, ordonnera à Klaus Marcher de trouver un arbre solide et se tournera vers les PJ. Avec un sourire aimable, il leur annoncera qu'ils seront tous pendus.

A ce stade, la seule solution qu'ont les PJ pour s'échapper est de se battre. Runstedt ne sera pas sensible à la raison ; l'utilisation de compétences telles que l'*Hypnotisme* (si cela échoue) ou l'*Eloquence* (quel que soit le résultat) ne pourra que le mettre en colère.

L'Homme-Bête Blessé

Les PJ entendent un faible grognement, entrecoupé de petits cris de douleur, qui provient d'un coin du sous-bois, légèrement à l'ouest de leur route. S'ils vont voir ce qui se passe, Ghal-maraz se mettra à bourdonner dans la main de celui qui le tient — une nette indication qu'il y a quelque chose du Chaos dans les environs.

Il est à peine nécessaire d'entreprendre des recherches. Les PJ découvrent un Homme-bête du Chaos blessé, qui gît dans une mare de sang. Il a visiblement été poignardé et laissé pour mort. L'Homme-bête tente de ramper loin des PJ dès qu'il les aperçoit. Mais il ne peut parcourir que quelques mètres avant de s'effondrer sous la douleur. Il essayera d'attaquer les PJ qui voudraient venir à son aide.

Les PJ qui ont la compétence *Pistage* remarqueront automatiquement une série d'empreintes se dirigeant vers l'ouest. Avec la réussite d'un Test d'**I**, ils sauront que quatre créatures sont passées par là après un affrontement avec l'Homme-bête, mais ils ne pourront pas les identifier ; les traces sont mélangées, mais pas très naturelles.

En les suivant, ils pourront rattraper un groupe de quatre Hommes-bêtes après dix minutes s'ils se déplacent à une allure Prudente, et cinq minutes à une allure normale. Les Hommes-bêtes ont 40+1D10 mètres d'avance et ils traversent bruyamment les broussailles.

A partir du moment où les PJ aperçoivent les Hommes-bêtes, il y a une possibilité pour que l'inverse soit aussi vrai. Si l'Homme-bête qui a

une *Couronne d'Yeux Pédonculés* réussit un Test d'**I** (avec un modificateur de -10 si le PJ visible a la compétence *Camouflage Rural*), il les repérera et alertera le reste de la bande. Les Hommes-bêtes feront alors demi-tour pour venir attaquer. L'Homme-bête peut tenter son Test d'**I** à chaque round où les PJ le voient.

Les PJ peuvent prendre l'initiative de l'attaque ; ils ont alors droit à deux tirs de projectiles avant que les Hommes-bêtes réalisent ce qui se passent. Au troisième round, ils chargeront leurs attaquants. Si les PJ vont au corps à corps sans tirer d'abord, leur tir gratuit est perdu.

Aucun des Hommes-bêtes du Chaos ne peut être raisonné. Ils combattront jusqu'à la mort.

La Bataille de Wolfenburg

La marche des PJ vers Wolfenburg et la bataille dans laquelle ils vont se plonger n'ont pas besoin d'être précisément datées. Vous devrez juste créer une impression de grande confusion dans un camp comme dans l'autre.

La *Carte 15* montre le champ de bataille devant Wolfenburg.

Au moment de l'atterrissage des PJ, les forces ulricaines ont formé une ligne de combat en face de Wolfenburg. Pendant la nuit — et protégées magiquement — les forces sigmarites sont sorties de la ville et ont formé leur propre ligne de front. Cette manœuvre était franchement agressive, mais leur armée ne tient apparemment pas à s'avancer plus.

Cette situation — deux armées qui se regardent à travers un champ — reste stable jusque vers midi. A ce moment-là, de façon peut-être un peu inconsidérée, le centre de l'armée ulricaine avance et attaque. Les PJ devraient alors arriver au bord du champ de bataille.

Le Marteau de Sigmar les guide à travers le champ de bataille grâce à sa faculté de repérer son porteur légitime ; le Graf Heinrich Todbringer de Middenheim est, à cet instant, au cœur du corps principal de l'armée ulricaine. Il se prépare à mener les gens de Middenheim et du Talabecland à l'attaque de l'avant-garde ostlandaise et impériale.

Si les PJ demandent vers où pointe le Marteau, indiquez-leur ce groupe d'hommes. Les impulsions de Ghal-maraz peuvent vous servir à maintenir les PJ dans la bonne direction.

En traversant le champ de bataille, les PJ pourront faire les rencontres qui suivent. A chaque fois, les sensations émises par le Marteau restent stables — la bonne direction reste celle du corps principal de l'armée ulricaine. Occasionnellement, cette direction change légèrement car le Graf Heinrich se déplace au milieu de ses troupes et la bataille provoque des mouvements de marée. Plus les PJ se rapprochent, plus les impulsions de Ghal-maraz sont précises — son porteur légitime est quelque part sur ce terrain.

Les PJ ne doivent pas en apprendre trop sur ce qui se passe dans la Bataille de Wolfenburg. Il n'y a pas de faits marquants ni d'incidents marqués. Les batailles ne sont claires que pour ceux qui ne sont pas impliqués. Même pour les généraux concernés, elles représentent des séries d'événements apparemment aléatoires, et non pas une grande vague d'hommes et de chevaux qui chargent. Vous devrez tenter de rendre cette atmosphère. A la fin d'un incident, les PJ restent étrangement seuls jusqu'au début du suivant ; un cavalier les dépasse au grand galop ; un blessé chancelle et s'écroule au milieu du groupe ; quelques flèches perdues se plantent autour d'eux ; de la fumée se répand sur le terrain et leur cache ce qui se passe ; ou — de façon inexplicable — tout devient tranquille pendant un moment, et on peut même entendre chanter des oiseaux. Tous ces petits incidents peuvent être utilisés pour faire de cette bataille une expérience très perturbante.

1. Les Charrettes

Des chariots sont installés dans une petite clairière. Leurs six bœufs sont dételés et broutent l'herbe près de la piste. Deux hommes, deux femmes et deux Halfelings sont assis autour d'une grosse pierre plate et jouent aux cartes. De temps en temps, un des Halfelings se lève, va jusqu'à un des chariots et en revient avec une bouteille. Tout ce petit monde est plutôt gai, mais personne n'est vraiment ivre.

L'apparition des PJ ne les dérange pas vraiment, ni ne les intéresse trop. S'ils veulent aller se faire tuer sur le champ de bataille, c'est leur problème. Ils ne sont intéressés que par leurs propres affaires et ne tiennent pas à s'approcher plus près de Wolfenburg, du moins pas tant que le vainqueur final n'est pas connu. Si les Ulricains l'emportent, tout va bien. Chacun pourra vaquer à ses affaires. Si les Sigmarites triomphent, ils auront pris une certaine avance pour la retraite.

Les deux Halfelings, Maximillian et Sigismund Baieverte, sont des cuisiniers, ou plutôt des "restaurateurs professionnels" comme ils aiment à se qualifier. Ils n'hésiteront pas à faire remarquer que *« après une bonne bagarre, on a souvent besoin de se remplir la panse ! »* et que *« l'on trouve souvent bien des provisions qui traînent quand elle a été sanglante. »* De tous ces PNJ, les Halfelings seront ceux qui apprécieront le plus le fait de discuter avec les PJ, et ils leur indiqueront même la bonne direction pour rejoindre les combats. Ils ne proposeront cependant pas de partager leur victuailles ou les importantes réserves de vin qui se trouvent dans leur chariot.

Joachim (il ne reconnaîtra pas avoir d'autre nom) est un joueur. Il sait qu'il peut franchement améliorer son pécule en dépouillant les pilleurs de leurs riches butins. Jusque-là, il n'a pas jugé utile de tricher avec ses compagnons actuels ; il ne joue que pour quelques Sous, juste pour garder la main.

le Dr. Faustmann Faustmann — *« Je dois ce nom au goût de mon père pour les blagues »* — est un Médecin. Avec ses deux assistantes Herboristes, Gitta et Tilda, il se dirigeait vers le camp ulricain lorsque la perspective d'une bonne compagnie l'a incité à faire une pause dans son trajet. Il sait que ses services seront appréciés d'un côté comme de l'autre, et il ne voit pas de raison de se précipiter, du moins tant que le vin coule à flot.

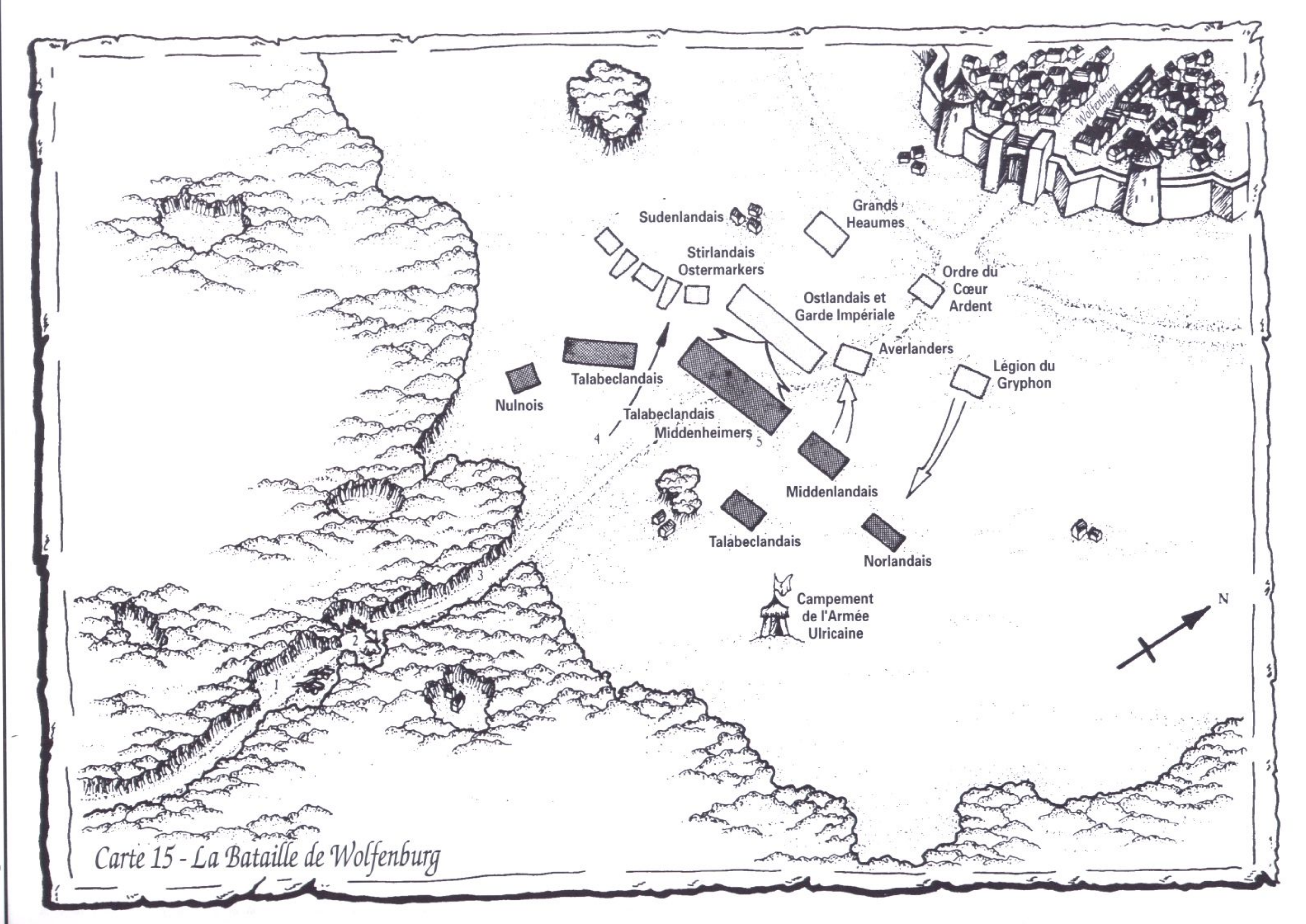
Une personne qui examinerait les chariots s'apercevrait qu'ils sont pleins de victuailles et de boissons. Les trois véhicules appartiennent aux Halfelings qui ont persuadé Joachim d'en conduire un. Le Dr. Faustmann et ses assistantes ont simplement profité d'un moyen de transport à bon compte.

2. Les Fortifications

Des remblais de terre coupent la route forestière juste au nord de la clairière ; ils ont été récemment creusés car la terre est encore humide. Quatre grosses bombardes sont pointées vers le nord au pied de la piste. Des boulets, des tonneaux de poudre, des seaux d'eau, des refouloirs, des écouvillons, des leviers et des paquets sont répartis en piles organisées.

Six artilleurs sont assis près des postes de tir, commandés par le Capitaine Tobias Bildorf de l'Ecole Impériale de Nuln. Une douzaine de pionniers travaillent sur le talus de terre pour le surélever. Les soldats les regardent et les soutiennent de leurs commentaires, mais ne font rien d'autre pour les aider. Tobias est installé sur une chaise pliante et étudie un livre de tables de tirs et de poids de poudre.

Tobias pose son livre lorsqu'il voit arriver les PJ et il se lève. Il est très amical et leur présence ne semble pas le gêner. Il se fait d'ailleurs un plaisir de leur dire qu'il ne se soucie pas des gens qui vont vers le nord : *« Mes ordres sont de dissuader les gens d'aller au sud ! »* Cela le fait rire et il claque de la main sur une des bombardes. En fait, il apprécie leur venue car il est content de voir de nouvelles personnes.



Carte 15 - La Bataille de Wolfenburg



Il se fera un plaisir d'échanger des rumeurs et des nouvelles, mais il ne parlera pas des positions de l'armée ulricaine. Si on lui en parle, il se contentera de faire une grimace et de tapoter l'aile de son nez. Il est aimable, mais il connaît son boulot. Si les PJ lui parlent de Ghalmaraz, il supposera qu'ils plaisantent, ce qui est parfaitement acceptable ; une plaisanterie occasionnelle n'est pas pour lui déplaire. Il leur indiquera la direction à prendre. Tout ce que les PJ ont à faire est de suivre la piste : *« Et quand on vous tirera dessus, c'est que vous serez arrivés ! »*

A trente mètres devant le talus — et partiellement caché par des arbres du poste de tir — un petit oratoire de Sigmar occupe le bord du chemin. Ce n'est qu'une simple borne de bois ; il n'a pas été mutilé, mais a servi de dépotoir où reposent des bouteilles brisées, des armures et des armes endommagées et de vieux restes de repas.

Si les PJ sont assez stupides pour prier devant l'oratoire, ou pour le débarrasser de ses détritus, les artilleurs les verront automatiquement. Ils n'apprécieront pas trop de les voir agir ainsi et ils leur lanceront des pierres et des rochers pendant un round. Tobias criera à ses hommes de déplacer une des bombardes — les PJ devraient réaliser qu'ils vont peut-être servir de cibles !

A moins que les PJ ne fuient ou n'attaquent la fortification, les artilleurs déplaceront un de leurs engins en 1D3 rounds afin que l'oratoire soit sur sa ligne de tir. Que les PJ soient encore là ou pas, Tobias fera tirer et la borne de bois volera en éclats. Toute personne à moins de 5 mètres encaissera 1D6 Points de Dommage de **F** 6 ; ceux qui sont renversés ou qui sont à moins de 10 mètres encaisseront 1D2 Points de Blessure de **F** 5 à cause des fragments qui volent. Les PJ plus éloignés n'encaisseront pas de dommages s'ils réussissent un Test d'**I**.

Les artilleurs riront de la destruction de l'oratoire puis rechargeront leur canon. Ils ne se soucieront pas d'aider les PJ blessés, et laisseront les survivants s'enfuir.

Si les PJ passent à l'attaque, tous les artilleurs, les pionniers et Tobias riposteront. Lorsque six d'entre eux, ou plus, auront été blessés, ils se replieront vers les véhicules de transport pour trouver de l'aide.

3. Les Traînards

A une quarantaine de mètres devant eux, les PJ voient une colonne de soldats avançant dans leur direction sur la piste. Ces quatorze soldats ont l'air complètement défait : malheureux, battus et mécontents. Leurs pieds traînent dans la poussière, leur tête est basse, leurs armes et leurs boucliers pendent à leurs épaules tombantes. Les armoiries du Talabecland de leurs uniformes sont recouvertes par leurs manteaux.

Si les PJ quittent la piste, les soldats passeront sans les voir sans qu'ils aient besoin de se cacher. Même s'ils restent sur le chemin, les hommes passeront à côté d'eux en les ignorant. Leur chef ne les fera s'arrêter que si les PJ les interpellent.

Les soldats se contenteront d'attendre que les PJ disent quelque chose. Leur chef, le Sergent Udo Topfer, se charge de la discussion. Il est agressif et a mauvais caractère, et il prétend avoir été chargé avec ses Marines de patrouiller dans les bois. Ils sont à la recherche de traînards et — Topfer tente de paraître féroce — de pilleurs ennemis. Tout PJ qui réussit un Test de **Soc** réalisera qu'il ment. Il a déserté avec ses hommes, après avoir décidé qu'ils n'étaient pas à leur place sur un champ de bataille. Ils devraient être n'importe où sur un bateau, et non pas se dresser contre des cavaliers !

Si les PJ mettent en doute son histoire, il tentera de forcer le passage. Il n'a aucune envie, pas plus que ses hommes, de retourner au combat et les poings commenceront à voler si on leur fait cette suggestion. Ils ne dégaineront pas d'arme tant qu'aucun d'eux ne sera blessé. A ce moment-là, ils se mettront à se battre sérieusement, mais dès que l'un d'eux n'aura plus d'adversaire direct, il s'enfuira dans les bois.

Si Udo est blessé, il fondra en larmes au bord de la piste. Il en a plus qu'assez et ne veut pas mourir. Il sera même prêt à suivre les PJ s'ils promettent de ne pas le tuer ; mais dès qu'il aura une opportunité, il filera. Si les PJ décident de le tuer sur place, il renoncera et attendra, assis, que cela soit fait. Ses Marines regarderont le spectacle, sous l'effet d'une fascination morbide, puis ils feront demi-tour et se précipiteront vers les artilleurs.

En restant sur place, les PJ entendront deux bombardes qui tirent après deux minutes. Tobias et ses hommes ont achevé les Marines. S'ils les suivent, les Marines se disperseront parmi les arbres. Ce serait une perte de temps que de les pourchasser.

Une fois le problème des Marines réglé, les PJ peuvent continuer leur route. Ghal-maraz les conduit toujours. Lorsqu'ils quittent le couvert des arbres, ils voient les armées qui s'étendent devant eux. Les murs de Wolfenburg sont visibles au loin. Des bannières claquent au vent ; de temps en temps, un tromblon retentit et emporte un soldat. Sous les yeux des PJ, la masse centrale de l'armée ulricaine, précédée par les drapeaux de Middenheim et du Talabecland, charge. Et dire que les PJ doivent se rendre dans cette folie !!!

4. La Dernière Chevauchée de Prunkvoll

Alors que les PJ s'avancent vers le centre des combats, un cavalier en armure trotte près d'eux. Dans sa main gauche, il tient une énorme bannière aux armes de Middenheim. Et il fait de grands moulinets dans l'air avec l'épée qu'il tient dans sa main droite.

Tout PJ qui a participé à **PDT** et qui réussit un Test d'**Int** identifiera Siegfried Prunkvoll, le Chevalier Eternel de Middenheim. Toute autre personne qui réussit un Test d'**Int** (bonus de +10 pour la compétence *Héraldique*) reconnaîtra l'emblème de Middenheim sur la bannière.

Dès qu'il réalise qu'ils ne font pas partie de l'armée, Prunkvoll fait volte-face. S'il a déjà rencontré l'un d'eux, il se souviendra immédiatement de lui. Il cherche quelqu'un qui portera sa bannière pendant qu'il affronte l'ennemi. Bien évidemment, étant un Vrai Chevalier, il veut se battre contre un autre Vrai Chevalier. Jusque là, il n'a pas eu beaucoup de chance.

Il leur demandera de l'aider en portant sa bannière. S'ils acceptent, il la leur transmettra, décrochera son bouclier et abaissera sa visière. Puis il foncera vers ses adversaires en criant : *« Un Défi ! Un Défi ! »* Il lancera un dernier regard par dessus son épaule et, si le PJ qui tient l'emblème ne l'a pas suivi, il reviendra vers lui et agitera son épée d'une manière menaçante. Visiblement, il attend des PJ qu'ils le suivent.

S'ils refusent de le faire, il ne sifflera qu'un seul mot à leur intention : *« Couards ! »* Puis il repartira.

Les Ulricains libèrent le passage devant lui. Il charge droit vers le contingent d'Ostermark de l'armée sigmarite, toujours en criant : *« Un Défi ! Un Défi ! »* et en agitant son épée.

Les PJ peuvent voir environ 200 hommes d'infanterie, chacun équipé d'un tromblon. A l'approche de Prunkvoll, les Ostermarkers visent. Tout PJ qui le souhaite peut en profiter pour plonger et se mettre à l'abri ou pour faire demi-tour. S'ils ne le font pas, ils subiront le feu des Ostermarkers dans sa totalité.

Ils encaisseront alors 2D10+10 Points de Dommage de **F** 3. Prunkvoll, étant un peu plus près, encaissera 5D10+10 Points de Dommage de **F** 3. A moins que vous n'y teniez particulièrement, il n'est pas nécessaire de les déterminer précisément. Prunkvoll se répand aux quatre vents.

Les PJ tenteront peut-être de stopper Prunkvoll, mais il les attaquera alors et, dès que la possibilité se présentera, il chargera l'ennemi. Il est décidé à combattre comme un Vrai Chevalier.

5. L'héritier de Sigmar

Après la rencontre avec Prunkvoll, le Marteau indique de plus en plus nettement que son porteur légitime se trouve dans le corps principal de l'armée ulricaine. Pendant que les PJ suivent ses signaux, les Ostlandais effectuent une brusque percée à travers les lignes de Middenheim et du Talabecland. Un capitaine d'infanterie de l'Ostland, suivi par 1D6 hommes, se rue sur les PJ.

Au deuxième round, les PJ sont rejoints par 1D3 Piquiers du Talabecland. A chaque round suivant, 1D6 hommes d'infanterie de l'Ostland et 1D3 Piquiers du Talabecland se joignent à l'échauffourée.

Cette situation se poursuit pendant 1D6 rounds, pendant lesquels l'Ostland déverse ses hommes aisément, alors que le Talabecland connaît plus de difficulté. Puis des renforts adéquats arrivent. A chaque round suivant, 1D4 Chevaliers Panthère rejoignent le combat contre les Ostlandais ; au deuxième round, les 1D4 Chevaliers Panthère sont accompagnés du Graf Heinrich Todbringer et de Maximillian von Genscher, et les Ostlandais cessent d'envoyer de nouveaux hommes. Ceux qui sont encore en vie combattront jusqu'à la mort ou jusqu'à ce qu'ils soient hors d'état de nuire.

L'essentiel des heurts s'éloigne des PJ et, quand tous les Ostlandais sont vaincus, un moment de répit s'installe. Von Genscher et le Graf Heinrich se reposent un moment, appréciant de pouvoir souffler avant la reprise des combats. Les Chevaliers Panthère et les Talabeclandais survivants s'interposent entre les Ostlandais, le Graf et les PJ. Si von Genscher les a déjà rencontrés, il les reconnaîtra avec un Test réussi d'**I**.

Tout PJ qui réussit un Test d'**Int** réalisera qu'il a déjà vu le visage du Graf Heinrich Todbringer — il ressemble à l'Avatar de Sigmar ! Si cet indice n'est pas suffisant pour leur indiquer qu'il est l'héritier de Sigmar, Ghalmaraz palpitera intensément et le PJ qui le tient sentira qu'il l'entraîne vers lui.

La Transmission du Marteau

Dès que les PJ donnent Ghal-maraz à Heinrich, celui-ci se transforme d'une manière impressionnante. Il lève le Marteau au-dessus de sa tête en le tenant de ses deux mains, son visage se contracte et tout son corps se met à luire d'une lumière intérieure, qui augmente jusqu'à ce que son armure paraisse transparente !

Au même instant, le champ de bataille s'assombrit. Les bruits des combats s'estompent et le ciel se noircit. Les chevaux hennissent de peur et les hommes sont saisis d'émerveillement. En moins d'une minute, le ciel, maintenant bleu nuit, est parsemé d'étoiles. La seule lumière autour de Wolfenburg provient de la silhouette rigide du Graf Heinrich Todbringer.

Lentement, une lueur apparaît à l'horizon, au sud, et elle se déplace vers le nord jusqu'à ce qu'elle surplombe la cité. C'est une comète à deux queues dont la tête désigne directement Wolfenburg. Elle s'immobilise et une multitude de jappements retentissent dans la forêt. Les lumières émises par Heinrich et par la comète permettent de voir jaillir des arbres des milliers de loups, les yeux rouges et la gueule béante. Tout le monde, à l'exception de von Genscher, recule alors que les loups se ruent en avant. Si les PJ décident de rester où ils sont, ils doivent réussir un Test de **F** pour ne pas être renversés par la marée animale. Leur chute ne provoquera pas de dommage.

Les loups se rassemblent autour de Heinrich et, d'un seul geste, ils dressent leur tête et hurlent à la comète dans le ciel. La lumière de Heinrich brille encore plus, et il semble qu'il va exploser sous l'effet de la chaleur blanche qui est en lui. Puis, brutalement, la lumière disparaît. Les ténèbres s'abattent sur le champ de bataille.

Lorsque les PJ voient à nouveau (au bout d'une minute environ), le ciel a repris sa couleur bleu clair habituelle. Tous les loups ont disparu, mais leurs empreintes marquent encore le sol tout autour de Heinrich ; il tient toujours le Marteau au-dessus de sa tête, puis il abaisse lentement ses bras et regarde autour de lui, n'étant pas trop sûr de ce qu'il fait.

Von Genscher tombe à genoux. Un Piquier met un genou à terre et incline la tête en l'honneur de Heinrich, puis un autre l'imite. Ici et là, un homme, puis deux, puis des douzaines et plus, des deux camps, s'agenouillent. Un murmure s'élève et se transforme en un simple cri répété sans fin : *« Sigmar ! Sigmar ! Sigmar ! »*

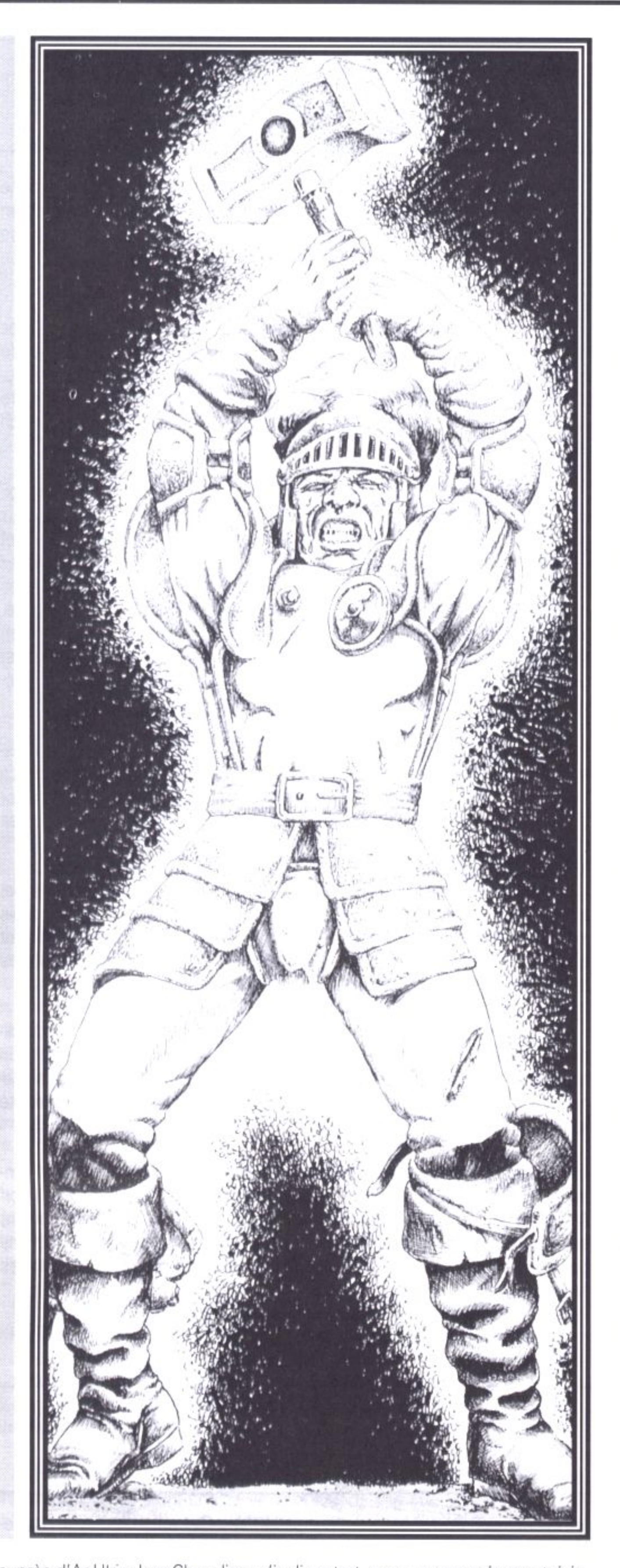
Un petit chevalier se fraie un chemin, lâche son épée et relève son ventail. Le cri s'éteint. A près de 80 ans, la Grande Comtesse Ludmila von Alptraum d'Averland tient à livrer ses propres batailles. Des larmes coulent sur son visage marqué par les ans. *« La guerre est finie. Nous ne pouvons pas nous battre contre Ulric et Sigmar ! »* Elle se retourne, vaincue par ses émotions.

La Bataille de Wolfenburg est terminée.

Après la Bataille

Heinrich est trop abasourdi pour parler. Von Genscher l'entraîne doucement par l'épaule et ordonne aux Chevaliers Panthère de raccompagner le Graf jusqu'à sa tente. Puis il tourne son attention vers les blessés. Il lance une série d'ordres aux soldats des deux camps. En deux minutes, des équipes de secours se mettent à soigner les blessés. D'autres prennent leurs dispositions pour que leurs hommes participent au travail.

Von Genscher se retourne alors vers les PJ. *« Et bien, le Graf m'avait averti qu'Ar-Ulric avait prévu quelque chose, mais tout cela... Et le Graf ! »* Il fait signe à deux Chevaliers Panthère et leur ordonne de conduire les PJ



auprès d'Ar-Ulric. Les Chevaliers s'inclinent et, avec une grande courtoisie, leur indiquent de les suivre vers le camp de l'armée ulricaine, un groupe de tentes aux couleurs éclatantes. Alors qu'ils s'éloignent, von Genscher les regarde de haut en bas. *« Du bon boulot »* sont ses seuls propos.

Le camp est dans la plus grande confusion. Les blessés et les mourants jonchent le sol, et les clercs ulricains et les médecins les soignent sur chaque bout de terrain disponible. Qu'ils soient du Talabecland, de l'Ostland, de Middenheim, ou des troupes Impériales, tous sont traités de la même façon : comme des blessés qui doivent être sauvés.

Les PJ sont conduits à la tente du Graf Heinrich d'où Ar-Ulric émerge au bout d'un moment. Il semble complètement hébété mais parvient à produire un sourire un peu de guingois. *« Ainsi vous avez réussi. Vous avez trouvé Ghal-maraz ! »* Il fait une pause et regarde dans la tente par dessus son épaule. *« Mais Heinrich... Je n'aurais jamais cru... Venez, je veux tout savoir de vos aventures ! »*

Ar-Ulric conduit les PJ jusqu'à sa propre tente, dont l'intérieur est très confortable. Il les fait s'asseoir et appelle un page à qui il ordonne de ramener de la nourriture et du vin pour ses invités. Si certains membres du groupe sont blessés, il incantera tous les sorts de soin qui seront nécessaires.

La nourriture arrive et, pendant qu'ils mangent, Ar-Ulric leur pose des douzaines de questions : Où sont-ils allés ? Comment ont-ils trouvé le Marteau ? Où était-il ? Etait-ce dangereux ? Qu'ont-ils pensé de Yodri ? Savent-ils comment les cultistes ont eu vent de ce qu'ils faisaient ? Il les met aussi au courant de ce qui s'est produit dans L'Empire depuis leur départ. Ar-Ulric n'a pas eu beaucoup de nouvelles de Kaslain ; à ce qu'il sait, l'Archi-Lector est encore à Altdorf.

Après une heure, un chevalier du Talabecland entre dans la tente. Il apporte la liste des morts, parmi lesquels quatre ont une véritable importance : le Grand Prince Hals von Tasseninck, Electeur de l'Ostland ; le Grand Duc Gustav von Krieglitz, Electeur du Talabecland ; Olaf Sektliebe, héritier de la Grande Baronne Etelka Toppenheimer, Electrice du Sudenland ; et Gunther Dachs, le nouveau Chancelier de l'Ostermark.

« Ainsi donc, Hergard est maintenant l'Electeur de l'Ostland. Les événements ont tourné d'une façon remarquable pour un homme qui passait pour mort, » dit Ar-Ulric. Il se lève et suit le Chevalier hors de la tente. *« Reposez-vous. Je vous enverrai chercher quand il sera l'heure. »* Ar-Ulric est parti avant que les PJ puissent demander *« L'heure de quoi ? »*

L'Election de Heinrich

Pendant que les PJ se reposent, von Genscher et Ar-Ulric organisent une trêve avec l'armée Sigmarite/Impériale. En vérité, aucun des deux camps ne voit plus aucun intérêt à se battre. Quelque chose d'étrange s'est produit et, même en tenant compte des différences religieuses, la transformation de Heinrich, la comète et les loups ne peuvent que représenter des signes de faveur à la fois de Sigmar et d'Ulric.

La Réunion des Electeurs

Un Chevalier Panthère, blessé au bras, surgit dans la tente d'Ar-Ulric et réveille les PJ si nécessaire. Ils doivent assister à une réunion avec le Graf Heinrich. Le Chevalier les mène vers des chaises installées en cercle à l'extérieur de la tente du Graf, où on les fait s'asseoir et on leur donne du vin.

Les autres sièges se remplissent lentement. Ar-Ulric s'installe en les saluant de la tête et en leur souriant amicalement. Il porte un doigt à ses lèvres pour stopper toute question que les PJ pourraient vouloir poser, puis goûte délicatement son propre vin. Von Genscher s'assied à son côté, mais se relève presque immédiatement lorsque s'installent le Graf Alberich Haupt-Anderssen du Stirland, le Grand Prince Leopold von Bilthofen du Middenland, le Prince Hergard d'Ostland, la Comtesse Emmanuelle von Liebewitz de Nuln et la Grande Comtesse Ludmila von Alptraum d'Averland. Il ne reste plus qu'un siège de libre. Le Graf Heinrich sort de sa tente et en prend possession, en posant le Marteau sur ses genoux. Il fait poliment signe de la tête à Ar-Ulric.

Le clerc se dresse. *« Il est maintenant évident que nous devons cesser de nous déchirer au sein de notre Empire. Le Marteau de Sigmar est*



revenu et tout le monde doit être d'accord, le Graf Heinrich est de la lignée de Sigmar. »

« *Nous ne contestons aucun de ces faits, jeune homme.* » La Comtesse Ludmila hoche la tête pour manifester son approbation, et les autres Electeurs Sigmarites l'imitent. « *Le Marteau est effectivement revenu.* »

« *Alors je vous le demande : Que pensez-vous de l'Empereur Heinrich ?* — Ar-Ulric regarde les autres Electeurs. — *C'est le candidat idéal pour arrêter cette guerre stupide une bonne fois pour toutes. Homme de Middenheim, une cité fidèle à Ulric, et pourtant fils de Sigmar. Lui seul peut ramener l'unité, car il est à la fois ulricain et sigmarite. Et, bien sûr, nous avons le Marteau de Sigmar, la preuve — s'il en fallait une — de la lignée de Heinrich !* »

Le Graf Alberich s'avance en tenant le moignon de son bras gauche. « *J'ai quelques raisons pour ne pas apprécier quoi que ce soit qui se réclame d'Ulric, mais je dis "Oui" à l'Empereur Heinrich.* » Il met un genou à terre devant le Graf Heinrich et incline la tête. « *Je vous servirai, Fils de Sigmar, de mon mieux.* »

« *Oui,* — dit la Comtesse Ludmila. — *Mais pardonnez-moi, je suis trop âgée pour m'agenouiller sur de l'herbe mouillée.* »

« *Oui.* » Le Prince Leopold, le Prince Hergard et Ar-Ulric s'agenouillent devant Heinrich.

La Comtesse Emmanuelle sourit à Heinrich, mais reste assise. « *Et je vote aussi pour toi, très cher.* »

Le Graf Heinrich fait signe aux Electeurs agenouillés de se relever. « *Je ne suis pas sûr qu'une telle élection ait une valeur légale, mais merci à vous tous. Et merci* — son regard se porte sur les PJ — *d'avoir ramené Ghal-maraz dans L'Empire de Sigmar. Les récompenses seront nombreuses dans les jours à venir, pour tous ceux qui ont fait preuve de sagesse et de loyauté. Et maintenant, Ar-Ulric...* »

« *Votre Majesté. Dans les circonstances actuelles, cette Election est définitive. La majorité des Electeurs survivants vient de vous choisir comme Empereur, et le résultat serait le même dans des circonstances, euh, plus formelles. Vous êtes l'Empereur, et il vous suffit maintenant d'être couronné pour être reconnu comme tel.* » Ar-Ulric semble sûr de lui.

« *Et cela doit se produire aussi vite que possible,* » enchaîne le Graf Alberich, qui s'est animé après la mention des récompenses à venir. « *Et cela signifie un couronnement à Altdorf.* »

Ar-Ulric cherche du regard l'approbation de l'Empereur Heinrich et dit : «*Bien, en tout état de cause, le Grand Théogone doit être averti de ce qui est arrivé. Nous devons lui faire parvenir nos propos.* — Ar-Ulric regarde les PJ. — *Nous ne pourrions trouver meilleurs messagers. Vous avez ramené le Marteau de Sigmar ; le clerc de Sigmar devrait donc vous écouter. Et l'Archi-Lector Kaslain pourra se porter garant pour vous.* »

« *Parfait !* » Le Graf Alberich a l'air très satisfait de ces arrangements. Il ne semble plus être le même et brûle d'un nouvel enthousiasme. « *Les Héros du Marteau porteront la nouvelle à Altdorf ! Et ils iront avec ma bénédiction !* »

« *Dans ce cas, il faut qu'ils se reposent avant de partir.* » La remarque de Heinrich est un congé évident. « *Et maintenant, voyons quel message nous allons faire parvenir à Yorri...* »

Après quelques plaisanteries de circonstance, le Chevalier Panthère conduit les PJ vers la tente de Prunkvoll. Comme il le fait remarquer, ce pauvre vieux Siegfried n'en aura plus besoin...

Après la Réunion

Les PJ restent seuls pendant deux heures. La tente est spacieuse et confortable, avec de solides réserves de nourriture et de boisson. Un

Chevalier Panthère monte la garde à l'entrée, afin que les PJ ne soient pas dérangés par d'éventuels importuns.

Ar-Ulric est le premier visiteur que le Chevalier Panthère laisse entrer. Il salue les PJ et finit de les soigner avec ses sorts si nécessaire. Ce faisant, il explique que le Graf — pardon, l'Empereur — Heinrich doit rester à Wolfenburg pendant au moins une journée. Il doit discuter de plusieurs questions avec les Electeurs et Heinrich estime que la vue du champ de bataille rappellera à chacun ce qui est en jeu.

Les soins achevés, Ar-Ulric remet aux PJ deux documents. Le premier est une lettre de Heinrich et de tous les Electeurs destinée au Grand Théogone. Elle porte tous leurs sceaux et est très impressionnante. Ar-Ulric l'enferme soigneusement dans un étui de cuir imperméabilisé.

Le deuxième est une lettre d'autorité, elle aussi signée par tous les Electeurs et portant tous leurs sceaux. Donnez aux joueurs le *Document 9* :

A tous les Officiers, Officiels et Personnes loyaux envers les Electeurs signataires :

Salutations.

Les porteurs de ce laissez-passer parlent avec Nos Voix, agissent avec Notre Approbation, et devront être autorisés à aller et venir pour leurs et Nos Affaires sans Peur d'Arrestation ou d'Emprisonnement injustifiés et sans Gêne ou Embarras.

Sachez que toute Tentative pour désobéir à la Lettre et à l'Esprit de ce Laissez-Passer encourra Nos Déplaisirs joints et individuels.

Signé, pour les Electeurs de L'Empire

Graf Heinrich Todbringer de Middenheim ; Ar-Ulric, Grand Prêtre du Culte d'Ulric ; Graf Alberich Haupt-Anderssen de Stirland ; Grand Prince Leopold von Bilthofen de Middenland ; Grand Prince Hergard d'Ostland ; Comtesse Emmanuelle von Liebewitz de Nuln ; Grande Comtesse Ludmila von Alptraum d'Averland.

Ce document donne aux PJ le droit de voyager jusqu'à Altdorf sans avoir à craindre d'être arrêtés ou emprisonnés par les forces commandées par les Electeurs ou présentes sur le champ de bataille : l'Armée Impériale et les armées d'Averland, de Talabecland, d'Ostermark, de Middenland, de Middenheim, de Nuln et du Sudenland. Ar-Ulric grimace et dit : « *Avec une telle amnistie, ne commettez pas trop de crimes !* »

Ar-Ulric est impatient de les voir partir. La route la plus facile pour atteindre Altdorf consiste à voyager sur l'eau depuis Wolfenburg. Il leur indique que le Prince Hergard s'est arrangé pour leur procurer un bateau et pour qu'ils puissent traverser Wolfenburg en toute sécurité — au cas où certaines personnes seraient encore hostiles. Avant de partir, il fait remarquer que « *tout s'est déroulé bien mieux que ce que nous aurions pu espérer. Le Marteau retrouvé, la bataille remportée, Heinrich comme nouvel Empereur... et maintenant, le jeune Alberich semble être un autre homme. Sa blessure fut malheureuse, mais il donne sincèrement l'impression d'avoir accordé sa loyauté à Heinrich. Je crois que tout va très bien se passer. Vraiment très bien. Je vous reverrai à Altdorf. Le Graf — non, l'Empereur — Heinrich a besoin d'au moins un jour pour consolider toutes ces nouvelles loyautés ! Cela fait, nous vous suivrons aussi vite que possible.* »

A l'extérieur, les PJ reçoivent des chevaux et sont ensuite dirigés vers Wolfenburg. Ils pourront y trouver un bateau qui les conduira à Altdorf.

Les Détrousseurs de Cadavres

Les PJ quittent le camp de l'armée ulricaine au crépuscule pour aller vers Wolfenburg. En traversant le champ de bataille, ils voient de nombreux petits groupes qui vont et viennent, inspectent les corps et aident les blessés. Un groupe de l'infanterie du Talabecland s'est réparti autour d'un grand nombre de cadavres. Avec un Test d'**I** réussi (bonus de +10 pour l'*Acuité Visuelle*) un PJ réalisera qu'ils n'aident pas les blessés, mais qu'ils détroussent les morts. En regardant bien, il est de plus en plus évident que certain des "cadavres" remuent encore — les Talabeclandais achèvent des blessés ! Les PJ voient au moins un homme qui jette un coup d'œil furtif autour de lui puis qui égorge un blessé. Comme ils se rapprochent, les PJ se rendent compte que les victimes sont (ou plutôt étaient) des Talabeclandais — l'infanterie pille ses propres hommes !

Les PJ peuvent faire semblant de ne rien voir ou interpeller les bandits. Les Talabeclandais affirmeront haut et fort qu'ils ne faisaient qu'aider les blessés. Si les PJ ne croient pas leur histoire ou agissent de manière autoritaire (peut-être en leur montrant leur lettre d'autorité), les hommes d'infanterie combattront. Le détroussage de ses propres morts est un crime sévèrement puni, et les scélérats défendront chèrement leur peau. Tentez un Test de **Cd** (avec un bonus de +10 pour chaque homme encore en état de se battre) pour les Talabeclandais, à chaque fois que l'un d'eux est abattu. En cas de réussite, ils continueront de se battre, sinon ils se rendront.

Vers la fin de la bagarre, le Lieutenant Hans-Jurgen Gluten arrivera avec une douzaine de Talabeclandais. Tout homme d'infanterie encore vivant accusera les PJ de voler les morts ! Gluten bondira de toute façon sur cette conclusion si tous les pillards sont morts.

Il faut réussir un Test de **Soc** (bonus de +75 en montrant la lettre d'autorité) pour convaincre Gluten que les hommes d'infanterie mentent. Dans ce cas, il s'aplatira et promettra de faire punir sévèrement les coupables. En fait, il tiendra immédiatement parole en ordonnant à ses hommes de trouver un arbre pouvant servir de potence. Si les PJ n'interviennent pas en lui demandant d'être plus clément, il fera pendre tous les pilleurs restants. « *Haut et court, c'est le seul langage que cette racaille peut comprendre...* »

Dans le cas improbable où le Test échouerait, Gluten exigera les armes des PJ, puis leur dira qu'ils vont être pendus sur le champ. Il enverra aussi un homme à la recherche d'un bon arbre. Les PJ peuvent tenter un nouveau Test de **Soc** (sans modificateur) pour le convaincre qu'il a tort. Si cela échoue, une nouvelle bagarre pourrait bien se produire.

Wolfenburg

A leur arrivée aux portes de Wolfenburg, les PJ sont accueillis par un groupe de chevaliers ostlandais qui les escortent jusqu'au port à travers la ville. Les rues sont désertes et silencieuses. Les chevaliers les emmènent directement au local de Gustav Longcours. Tout ce qui concerne Gustav et Diehl Longcours, et leur péniche, l'Hindenburg, se trouve dans le chapitre *Profils*.

Il ne reste que peu de barges à Wolfenburg et il y a encore moins de personnes prêtes à voyager en ces temps dangereux. Le bateau de Gustav, l'Hindenburg, est lourdement chargé de charbon et de bois, et sa ligne de flottaison est très basse. Mais c'est la seule péniche qui peut partir immédiatement de Wolfenburg. Gustav n'est pas très heureux de voir son bateau réquisitionné par les PJ — c'est ainsi qu'il considère ce fait. Pendant qu'ils embarquent et rangent leurs affaires, il passe l'essentiel de son temps à marmonner avec Diehl. Dès que les PJ sont installés, il donne l'ordre d'appareiller et, malgré l'heure tardive, l'Hindenburg se glisse hors du port et suit la rivière.

La nuit s'assombrit ; Diehl accroche des lanternes à la poupe et à la proue, et ne laisse paraître aucune intention de s'arrêter. En fait, il ne jette l'ancre qu'à minuit et, sans un mot, va rejoindre sa couchette. A l'aube, il est debout et prêt à reprendre la route.

Diehl se charge de presque tout le travail ; jeune homme résistant, il lui faut moins de 6 heures de sommeil par nuit. Comme Gustav, cela ne le dérange pas de naviguer de nuit — plus vite ils arriveront à Altdorf, plus vite ils se débarrasseront des PJ et vendront leur cargaison.



Le trajet jusqu'à Altdorf représente 800 km. Menée par Diehl, l'Hindenburg peut parcourir 90-100 km par jour et le trajet dure donc 8-9 jours. Gustav grommelle tout le temps contre les PJ et toute cette injustice. Pauvre vieux Gustav, qui doit payer de sa propre poche pour des gens riches... Si les PJ lui proposent de l'argent pour apaiser sa conscience, il acceptera de se taire mais pas à moins de 40 CO, ce qui couvre à peine leur nourriture. Des Tests de **Soc** réussis (bonus de +10 pour les compétences *Charisme* ou *Commerce*) réduiront ce montant jusqu'à 25 CO (par tranches de 5 CO).

Les rencontres présentées ci-dessous peuvent se produire pendant ce déplacement. Leur présentation est schématique car ce ne sont que de simples diversions et vous pouvez en ajouter d'autres. Les gens normaux que les PJ pourront voir se montreront prudents et assez nerveux. Quand les PJ indiquent clairement que la guerre semble terminée, les gens sont généralement contents. Il y aura toujours des Ulricains et des Sigmarites particulièrement intransigeants qui paraîtront déçus et qui marmonneront dans leur barbe.

Faim !

Pendant la première partie du voyage, l'approvisionnement en nourriture pose parfois des problèmes. Les razzias frontalières des Ostlandais et des Talabeclandais ont nettement réduit le bétail, et les armées ont aussi réquisitionné la nourriture pour leur propre usage. En général, lorsque l'Hindenburg s'arrête et que Gustav va chercher des provisions, les tarifs sont de 2-5 (1D4+1) fois la normale. Les boissons alcoolisées sont de 2-7 (1D6+1) fois le tarif normal.

Lors d'une des haltes dans un village, les PJ sont contactés par un personnage à l'allure débraillée qui transporte une énorme marmite sur une charrette. Il tente de vendre son ragoût au prix de 6 Pistoles la portion, avec d'excellents arguments : *« La viande est de qualité et les légumes sont si frais qu'ils pourraient vous faire la conversation. »*

Le ragoût a très bon goût, mais, à moins qu'ils ne soient cannibales, les PJ ne pourront pas en identifier la viande (c'est de la chair humaine). Il est en outre remarquable pour une autre raison : il a été relevé avec suffisamment d'Humanicide pour que chaque consommateur en absorbe l'équivalent d'une dose et subisse les effets habituels de l'empoisonnement par l'Humanicide.

Si plus d'un PJ en mange, quatre Hommes de main attaqueront l'Hindenburg environ quatre heures plus tard. Les hommes de main sont de nature lâche et ils s'enfuiront dès que l'un d'eux sera tué. Gustav se cachera sous le pont pendant les affrontements, mais Diehl y prendra une part active.

Des Corps

A la tombée du soir, l'Hindenburg atteint une zone tranquille du fleuve. Un gros arbre frappé par la foudre s'est effondré dans l'eau. Il est facile à éviter avec la compétence *Potamologie*, mais les personnes n'ayant pas cette compétence doivent réussir un Test d'**I**.

De nombreux corps, vêtus de tenues diverses, sont pris dans les branches de l'arbre et deux autres sont bloqués entre des rochers, tout près. L'atmosphère est malsaine et l'air est rempli du bourdonnement des mouches autour des cadavres.

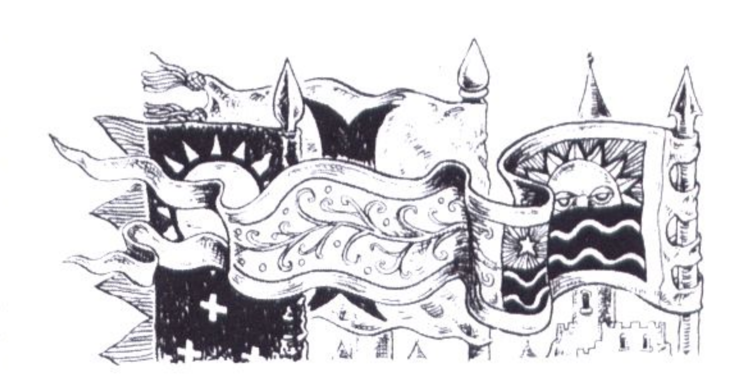
Une Apparition (voir le chapitre *Profils*) tente d'attirer le bateau près des corps. Après leur séjour dans l'eau, ils sont tellement décomposés et gonflés que les PJ qui les voient doivent réussir des Tests de **FM** pour ne pas avoir *Peur*. Celui qui échoue à deux Tests successifs de **FM** acquiert aussi 1D2 Points de Folie tellement le spectacle est horrible. L'Apparition est rancunière et haineuse, et son seul but est de rendre les hommes fous par ses actions. Elle reste toujours hors de portée du combat au corps à corps.

Une Charmante Compagnie

Une jeune femme attirante hèle la péniche depuis la rive où elle se trouve. Heidi Reich supplie les PJ de l'emmener à Altdorf, malgré la guerre. Son Oncle Franz se meurt de la Variole Verte Tachetée et elle doit le revoir avant sa mort. Elle a toujours été sa nièce préférée et ce serait si triste si ce vieil homme riche mourait avant qu'elle le revoie...

Les PJ peuvent en conclure que Heidi est plus intéressée par le testament de son oncle que par sa santé. En fait, toute son histoire n'est qu'un tissu de mensonges. C'est une voleuse coquette et dangereuse.

Elle tentera d'obtenir un petit entretien privé avec un des PJ masculins, puis l'*Hypnotisera*. Si elle y parvient, le PJ n'aura que des souvenirs brumeux de son tête-à-tête avec Heidi. A son arrivée à Altdorf, il s'apercevra bien évidemment qu'une bonne partie de son argent et de ses autres richesses de taille modérée (par exemple les bijoux) a disparu...



L'Ultime Mal

Les PJ sont enfin arrivés à Altdorf, le cœur de L'Empire. La guerre est finie, un nouvel Empereur — leur Empereur — est en route pour les rejoindre. Ils ont cependant un dernier combat à livrer — et un adversaire des plus inattendus...

La Situation à Altdorf

La *Carte 16* montre l'état actuel d'Altdorf. Les zones détruites par le feu l'ont été accidentellement ou délibérément. Les rues sont discernables, un ou deux bâtiments en pierre se dressent encore, mais tout ce qui était en bois a disparu. Les incendies se sont éteints d'eux-mêmes, mais, comme tout citoyen d'Altdorf est prêt à le faire remarquer avec plus qu'une touche d'humour noir, leur intensité était telle qu'il était possible de faire griller des saucisses depuis l'autre côté du Reik ! Les feux ont malgré tout eu un effet bénéfique — ils ont arrêté les émeutes sur les docks et dans les quartiers les plus pauvres de la Cité.

Altdorf a connu de nombreuses journées d'émeutes, lorsque de soi-disant serviteurs d'Ulric et de Sigmar se combattaient pour obtenir le contrôle des rues. Ces batailles de rues ont rapidement dégénéré en scènes de pillage prolongées. De nouvelles bagarres ont éclaté sur le droit de détrousser les morts — ou de les enterrer. Dans l'ensemble, la Garde de la Cité a abandonné les rues aux bandes et s'est contentée d'isoler les quartiers affectés. La Garnison Impériale est partie pour Wolfenburg et la garde n'a reçu aucun renfort qui lui permette de s'occuper des émeutiers sérieusement.

La Garde de la Cité a cependant réussi sur un point : elle a limité les problèmes aux quartiers les plus pauvres. Le Reik a assuré une barrière naturelle au feu, mais c'est la Garde qui a maintenu l'ordre dans les quartiers les plus riches d'Altdorf. Les secteurs encore intacts n'ont pas vraiment connu d'agitation ; depuis la fin des incendies, les émeutes n'ont pas redémarré. Les meneurs semblent avoir disparu et maintenant les gens d'Altdorf accusent des "étrangers" et des "conspirateurs" d'être à l'origine du désordre

En réalité, de nombreux groupes de cultistes du Chaos sont responsables de cette activité. Une petite manipulation subtile a permis d'exacerber les haines religieuses parmi les habitants ordinaires d'Altdorf. Une fois les émeutes commencées, elles se sont développées d'elles-mêmes, n'étant pas contrôlées par les forces de la loi et de l'ordre.

Au moment de l'arrivée des PJ, les zones sinistrées commencent à redonner des signes de normalité. Le plus gros des décombres a été déblayé des rues et la Garde recommence à patrouiller. Un certain nombre de personnes vivent dans des tentes, sur les ruines de leurs anciennes maisons. Des groupes de soldats travaillent sur chaque pont, plaçant des troncs d'arbre en travers des piles pour remplacer les parties détruites. Ces réparations approximatives sont temporaires, mais la réouverture imminente, même si elle est limitée, des ponts de la ville est un signe d'espoir.

Arrivée à Altdorf

Gustav conduit l'Hindenburg dans ce qu'il reste des docks d'Altdorf. Moins d'une demi-douzaine de vaisseaux sont à flot et plusieurs épaves sont actuellement à moitié émergées.

Pendant que Diehl amarre la péniche, des gens avides de nouvelles se rassemblent sur le quai. Des questions sont criées à l'intention des PJ : *« D'où venez-vous ? » « La guerre est-elle finie ? » « Combien avez-vous vu de soldats morts ? » « Les hérétiques ont-ils été vaincus ? » « Alors, vous avez tué beaucoup de Talabeclandais ? » « Qui veut acheter une bonne tourte à la viande chaude ? Elles sont si bonnes ! »* Les tourtes à la viande en question sont vendues au prix exorbitant de 3 CO pièce, et leur goût est abominable.

Les PJ pourraient répondre que le Graf Heinrich Todbringer est le nouvel Empereur, ce qui fera bien rire la foule. S'ils insistent, les gens se mettront en colère et les questions seront remplacées par des cris tels que : *« Traîtres ! » « Menteurs ! » « Espions ! Ce ne sont que des espions de ces maudits rebelles ! »* et *« Ne les écoutez pas ! »* La populace semble se déchaîner.

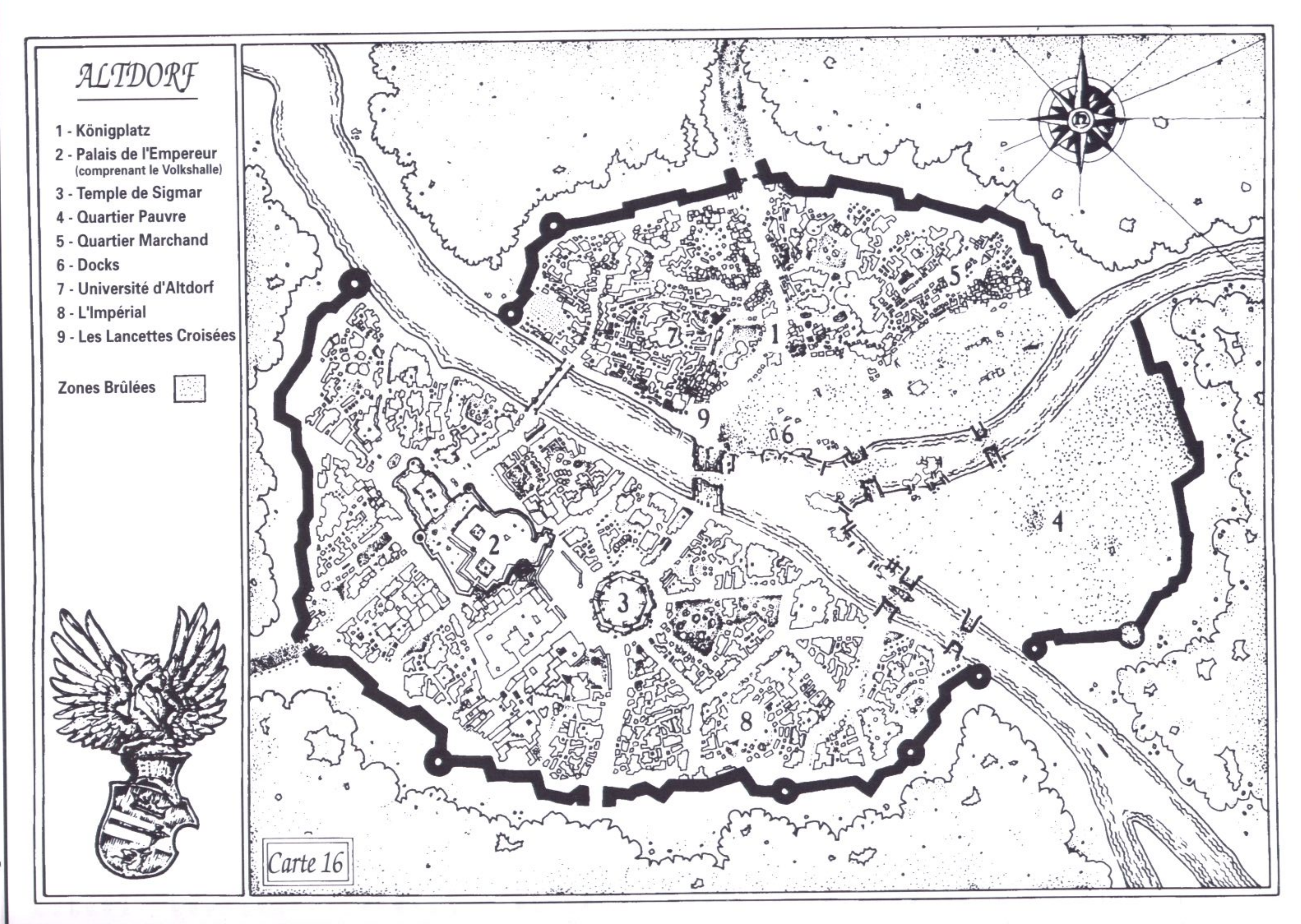
Dans le cas où les PJ se tiennent alors tranquilles, la foule se disperse progressivement. Les Altdorfiens lancent encore quelques insultes et de sombres regards, mais ils n'ont pas recours à la violence. Si les PJ veulent les convaincre qu'ils disent la vérité, l'un d'eux doit réussir un Test de **Soc** (bonus de +5 pour l'*Eloquence*) pour faire passer le message. La foule se disperse alors dans un silence presque total. Ce n'est pas ce que la plupart des gens voulait entendre. Mais si le Test échoue, elle hue les PJ, puis les premières pierres commencent à voler. Si les aventuriers ne se cachent pas sous le pont ou ne s'éloignent pas, les jets de pierres continueront. Tous ceux qui restent sur place doivent réussir un Test d'**I** ou encaisser 1D3 Points de Dommage de **F** 3. S'ils se cachent, ou s'ils filent, les Altdorfiens se lasseront et, contents d'avoir remporté une autre "grande victoire", ils cesseront de les ennuyer.

Toute autre histoire, particulièrement celles qui semblent indiquer que les Sigmarites dominent — ou ont emporté — la guerre, sera acceptée sans aucun problème. Par exemple, si les PJ disent que le nouvel Empereur est un héritier de Sigmar, la foule n'attendra pas d'en entendre plus. Il lui suffit qu'un Sigmarite soit sur le trône. La nouvelle est acclamée et tout le monde se disperse, en parlant gaiement des "grandes nouvelles". Ils réagissent ainsi même si les propos des PJ n'ont rien de substantiel, ou s'ils prétendent l'ignorance — les gens n'entendent que ce qu'ils veulent entendre, que ce qui leur est dit soit concret ou non.

Logements à Altdorf

Les PJ trouveront aisément à se loger dans Altdorf. Les aubergistes sont très heureux d'avoir des hôtes payants, et avec la récente baisse des activités, les prix ont dégringolé ! Les chambres sont accessibles pour la moitié du prix normal. Le service et la nourriture ne sont, cependant, pas au mieux — les concierges valides, les serveurs et les hommes à tout faire sont partis à la guerre, et il est difficile de s'approvisionner régulièrement en produits alimentaires.

Les Lancettes Croisées représente le choix le plus évident, car l'auberge est relativement proche de l'endroit où Gustav a amarré l'Hindenburg. Les PJ y trouveront de nombreuses chambres disponibles, mais aussi de tristes nouvelles : Gunnar Hofgen est mort dans son sommeil peu après leur départ pour leur quête. Et Bengt Liebermann a été blessé pendant les émeutes et il ne peut maintenant plus voir qu'avec son œil gauche. Il porte un bandeau de cuir sur le droit. Alexa et Gilda Lindenthal semblent avoir bénéficié de la mort du vieil homme : elles étaient apparemment ses seules héritières.


ALTDORF
1 - Königplatz
2 - Palais de l'Empereur
(comprenant le Volkshalle)
3 - Temple de Sigmar
4 - Quartier Pauvre
5 - Quartier Marchand
6 - Docks
7 - Université d'Altdorf
8 - L'Impérial
9 - Les Lancettes Croisées
Zones Brûlées
Carte 16

Promenade dans les Rues

Pendant la journée, les rues d'Altdorf sont calmes, mais l'atmosphère n'est pas spécialement tendue. On peut s'y promener sans être importuné. Toutes les personnes d'importance sont impossibles à joindre. Les PJ ne courront aucun danger, sauf s'ils s'amusent à proclamer l'ascendance de Heinrich à chaque coin de rue.

Vous pouvez aussi faire intervenir les rumeurs et les "faits" qui circulaient avant la Bataille de Wolfenburg (voir *Une Rumeur de Guerre*). La plupart des Altdorfiens en connaissent au moins trois et ils les répéteront dans les moindres détails. Même lorsque la vérité est connue, les histoires continuent de circuler. Par exemple, l'annonce de la mort du Grand Marshall Bock est considérée comme une subtile ruse militaire pour dissimuler les mouvements de son armée.

Les patrouilles de la garde arrêtent quiconque est ouvertement armé. La lettre d'autorité des PJ leur garantit de ne pas être molestés par les forces de la loi et de l'ordre. Elle leur permettra aussi de franchir le pont restant d'Altdorf, qui est protégé à tout moment par une douzaine de gardes à chaque extrémité. Ceux-ci imposent une fouille à tous ceux qui le traversent pour se rendre dans la partie sud de la ville. Le sergent responsable du pont n'est pas tout à fait assuré que les PJ ont le droit de traverser (comme leur lettre l'indique), mais il les laissera passer après quelques minutes de réflexion : *« J'espère que vous comprenez que c'est bien plus que mes responsabilités normales... »* Vous pouvez, si vous le souhaitez, imposer quelques Tests de **Soc** superflus pendant que les PJ parlent avec les gardes.

A la fin de l'entrevue des PJ avec Yorri, les rumeurs sur la Bataille de Wolfenburg et sur Heinrich Todbringer commencent à se répandre dans Altdorf et ses tavernes. Si les PJ n'ont rien dit à la foule, Gustav et Diehl ont certainement fait passer les nouvelles ! Une ou deux personnes du cru peuvent retransmettre quelques informations aux PJ : *« Il paraît que Sigmar lui-même a tué Heinrich Todbringer et ses fidèles hommes-loup ! » « Nous avons un nouvel Empereur... Ar-quelque chose, je crois, alors peut-être que maintenant tout va s'arranger. » « Savez-vous que l'Empereur est déjà ici, mais dans le plus grand secret ? Il est arrivé ce matin sur une péniche chargée de charbon ! »* et *« Nous avons des ennuis ! Ils vont transférer la capitale à Wolfenburg. Je crois que c'est l'idée de ce nouvel Empereur Hergard. Wolfenburg ! Je vous le demande. Qui voudrait d'un tel endroit comme capitale ? »*

Au Temple de Sigmar

Les PJ devraient tout d'abord songer à se rendre auprès du Grand Théogone, au Temple de Sigmar. Mais, à l'heure actuelle, Yorri n'est pas un homme facile à rencontrer.

Les PJ y seront accueillis par deux clercs subalternes qui leur demanderont, tout à fait impertinemment, pour quelles raisons ils veulent voir Yorri. S'ils ne montrent pas la lettre d'autorité et celle destinée au Grand Théogone, ils s'entendront répondre, en termes clairs, de s'en aller. Le Grand Théogone est un homme important qui n'a pas de temps à perdre à s'occuper d'aventuriers itinérants...

Lorsque les PJ présentent les papiers nécessaires, l'un des deux clercs détale pour aller prévenir ses supérieurs. L'autre renifle avec dédain et se retire à une certaine distance d'eux. Il ne leur adresse pas la parole et répond à toute question ou à tout propos par un coup d'œil silencieux et réprobateur. Il empêche aussi tous les PJ (y compris les fidèles et les clercs de Sigmar) d'entrer dans le temple en restant délibérément dans l'entrée.

Une demi-heure plus tard, le premier clerc revient. Il n'a pas l'air content mais il admet que le Grand Théogone veut bien voir les PJ.

La Rencontre avec Yorri

Les PJ sont conduits dans un sanctuaire privé à l'intérieur du Temple. Yorri est assis derrière un grand bureau en bois de rose, mais il ne leur propose pas de sièges. Il examine soigneusement leurs documents puis rejette la lettre d'autorité sur le bureau. Il fait signe au clerc qui la rend aux PJ sans un mot.

Pendant ce temps, Yorri se cale dans son fauteuil et relit encore une fois la lettre des Electeurs avec un grand soin. Il demande : *« Est-ce vrai ? Heinrich Todbringer, élu Empereur ? »*, puis il étudie de nouveau la lettre. Il n'a pas l'air du tout satisfait. Il pose enfin le papier et reste assis, perdu dans ses pensées, pendant cinq minutes. Il pose ensuite des questions : Gustav von Krieglitz a-t-il réellement été tué ? Les PJ sont-ils sûrs que tous les Electeurs ont voté pour Heinrich sans subir de pression ? Todbringer est-il vraiment l'héritier de Sigmar ? Est-ce réellement le Marteau de Sigmar ? Où ont-ils trouvé le Marteau ? Ar-Ulric est-il toujours en vie ? Aucune des réponses ne semble le satisfaire.

« Alors très bien. J'ai déjà eu des échos de tout ceci et je dois en tirer le meilleur parti. Mais je tiens à réserver mon jugement sur l'authenticité du Marteau jusqu'à ce que je puisse le voir par moi-même... Et pourtant je ne semble pas avoir le choix. Un couronnement. Heinrich Premier. Tout cela est si soudain, très irrégulier... Particulièrement parce que l'on me demande d'être prêt pour demain.

Car cela sera demain, si ce Todbringer arrive au moment promis... »

Il demande ensuite aux PJ l'endroit où ils logent et ajoute : *« La paix ne règne pas vraiment à Altdorf. Je suis actuellement responsable du maintien de l'ordre, mais il y a de sombres signes. On a découvert des Serviteurs du Chaos ici, dans Altdorf ! Et vous, en tant que représentants du nouvel Empereur, vous pourriez être en danger... »* Yorri leur suggère de se déplacer à l'Impérial et insiste pour désigner des membres de la Garde afin d'assurer leur protection. Si les PJ ne séjournent pas à l'Impérial, il acceptera qu'ils gardent les chambres déjà louées, mais en ce qui concerne les gardes, il considérera que "non" n'est pas une réponse.

Si les PJ l'interrogent sur Kaslain, Yorri paraîtra surpris et leur demandera sur un ton soupçonneux : *« Quelles sortes d'affaires traitez-vous avec l'Archi-Lector ? »* Mais il ne montrera pas vraiment d'intérêt pour leur réponse et repoussera poliment toute demande pour voir Kaslain. L'Archi-Lector a de nombreux devoirs qui sont bien plus urgents que de simples invitations. Yorri acceptera sans enthousiasme de lui transmettre leurs salutations.

Si un ou plusieurs PJ réussissent un Test de **Soc**, ils réaliseront que quelque chose cloche. Le Grand Théogone semble avoir à l'esprit des préoccupations — autres que le problème en cours — et ignore toute question visant à découvrir ce qui ne va pas. L'entretien prend fin lorsqu'il appelle le clerc subalterne. Il conseille aux PJ de retourner à leur hôtel et, une fois à l'abri, d'y rester. S'ils refusent, Yorri marquera sa désapprobation, mais ne leur interdira pas de visiter les rues d'Altdorf. Avant leur départ, il griffonne une note qu'il transmet à son subordonné. Elle est destinée au capitaine de la garde et lui ordonne de veiller sur les PJ.

Et ces derniers sont congédiés et raccompagnés à l'entrée du Temple. Les grandes portes sont fermées derrière eux et ils se retrouvent seuls sur les marches. A leur retour dans leur hôtel, ils sont accueillis par Joachim Stark de la Garde d'Altdorf. Avec ses solides gaillards, il se sent parfaitement à l'aise — ils sont tous devant une chope de bière.

Les Evénements d'Altdorf

Il est maintenant temps de révéler ce qui est arrivé à Yorri, le Grand Théogone de Sigmar.

L'histoire, que les PJ ont pu entendre, d'un Dragon volant dans le ciel d'Altdorf est vraie. Il y a eu un Dragon, mais Yorri l'a envoyé dans le Reik

et l'a tué — c'est ce que tout le monde croit. C'était, bien sûr, le même que celui qui a tué Yodri : le Dragon possédé par le Démon Sheerargetru, que les PJ ont libéré en s'emparant du Marteau. Lorsque Yorri a tué le Dragon, sa victoire fut brève. Pendant l'agonie de la créature, Sheerargetru a investi un nouveau corps et pris une nouvelle apparence — celle de Yorri lui-même !

Sous cette nouvelle forme, Sheerargetru/Yorri a immédiatement recherché les cultistes de Tzeentch qui restaient à Altdorf. Leur aide lui fut aisément acquise et le Démon se servit de son influence pour éliminer de nombreux clercs de Sigmar et pour les remplacer par des cultistes. Ce ne fut pas particulièrement difficile — les actes de violence contre les Sigmarites et les Ulricains étant fréquents. Le Yorri possédé s'est contenté de s'assurer que les clercs de Sigmar s'étaient trouvés parmi les victimes, et les cultistes ont pu prendre leur place.

Seuls Kaslain et Aglim ont eu la vie sauve. Ils ont été drogués jusqu'à qu'ils soient devenus totalement insensibles. Sheerargetru n'a pas l'intention de les tuer. Le Démon préfère leur accorder les dons de Tzeentch — des mutations et des transformations aléatoires. Grâce à la mort de Heinrich, la démonstration que Yorri n'était qu'une marionnette aux ordres d'un Démon, le clergé de Sigmar massivement infiltré par des cultistes de Tzeentch et l'annonce publique que Kaslain et Aglim sont des mutants, le culte de Sigmar sera totalement discrédité et anéanti !

Sheerargetru est prêt pour le couronnement de Heinrich. Pendant la cérémonie, le Démon prendra sa revanche sur les fils de Sigmar. Son dernier descendant périra sous ses griffes abominables ! Lorsque Heinrich aura été séparé de ses gardes, il mourra de la façon la plus spectaculaire possible. Alors que Yorri abaissera la couronne sur le front Impérial, Sheerargetru frappera ! Tout seul, Heinrich ne pourra pas résister à la puissance d'un Démon qui pourra ainsi se venger de siècles d'exil ; les serviteurs de Tzeentch se dresseront pour écraser L'Empire au moment même où il aura été rétabli.

Le Démon a été surpris par la rapidité de l'arrivée des PJ à Altdorf, ainsi que par celle des plans de Heinrich. Sheerargetru savait qu'un couronnement était imminent, mais il a été surpris par sa date. Le système de communication propre aux temples du Culte de Sigmar, qui comprend des pigeons voyageurs et d'autres méthodes plus spéciales, a permis au Grand Théogone d'être bien informé.

Le Démon a déjà un plan lui permettant d'anéantir les PJ sans révéler sa propre présence. Qu'ils séjournent aux Lancettes Croisées ou ailleurs, cela n'a guère d'importance. Sheerargetru compte sur les cultistes humains d'Altdorf pour éliminer les PJ avant l'arrivée de Heinrich.

Des Tueurs dans la Nuit

Le plan de destruction des PJ qu'a établi Yorri est mis en œuvre la nuit qui suit la rencontre dans le Temple de Sigmar.

Le lieu de résidence des PJ importe peu, mais considérons ici qu'il s'agit des Lancettes Croisées ; quoi qu'il en soit, les événements se succéderont de la même manière.

L'attaque sur les PJ débute vers deux heures du matin. Joachim Stark a réparti ses hommes dans l'auberge. Chaque porte extérieure est gardée par l'un d'eux, et les autres sont chargés de surveiller les couloirs et les chambres vides.

A deux heures, un clerc de Sigmar (en réalité un cultiste de Tzeentch) bloque les portes des chambres du personnel. Il porte ensuite des assiettes de soupe chaude aux gardes — juste au moment où ils commencent à avoir un petit creux. La soupe est corsée d'Humanicide et d'autres drogues horribles du même acabit, et elle est mortelle pour quiconque la boit. En dix minutes, les gardes sont à l'agonie ; le mélange contient un paralysant et ils ne pourront même pas crier à l'aide.

Une fois leur sort réglé, le "clerc" ouvre les portes des Lancettes Croisées et fait entrer ses complices. Ils déshabillent les cadavres et les cachent dans la salle de fermentation. Puis ils enfilent leurs vêtements et passent à la phase deux du plan.

Si les PJ assurent une garde, celui (ou ceux) qui est actuellement en charge a droit à un Test d'**I**, avec une pénalité de -25 (bonus de +10 pour l'*Acuité Auditive*). S'il réussit, il entend des bruits étouffés, des coups sourds, etc.

S'ils vont alors voir ce qui se passe, les PJ découvriront les cultistes dans la salle principale, en train de dépouiller un garde de son uniforme et de ses armes. 1D6 cultistes ont déjà enfilé les tenues des gardes. L'un d'eux est évidemment habillé en clerc de Sigmar, c'est Reiner Zeidler, leur chef. L'apparition des PJ les abasourdit, mais ils attaquent immédiatement. Reiner est accompagné de huit de ses compagnons.

Si les PJ n'entendent rien (ou s'ils ne bougent pas), les cultistes essayeront de les attirer dans un piège. Un des "gardes" frappe à leur porte et demande : *« Quelqu'un peut-il aider Heinz ? Il tousse à en cracher ses poumons... Par ici, s'il vous plaît — et vite ! »* Effectivement, l'un des cultistes fait une très bonne imitation de quelqu'un en train de s'étouffer.

Si un ou plusieurs PJ acceptent de se déplacer, deux gardes les accompagneront auprès du "pauvre Heinz". Dès que l'un d'eux aide le soi-disant malade, celui-ci sort une dague et frappe son docteur. C'est le signal indiquant aux autres "gardes" qu'ils peuvent agir. S'il reste des PJ dans leur chambre, 1D4 cultistes y jailliront et s'occuperont d'eux.

Si les PJ ne bougent pas, les cultistes tenteront de défoncer leur porte. Cela leur prendra 1D6 rounds. Les PJ endormis ne pourront rien faire de plus qu'enfiler un ou deux éléments d'armure et ramasser un bouclier pendant ce délai. Ne laissez personne prétendre qu'il est possible de dormir en armure complète !

Les cultistes sont des fanatiques ; ils ne se rendront en aucun cas et ils ne révéleront rien. Même l'hypnotisme sera inutile car ils l'ont déjà subi à





un tel degré qu'ils préféreront se mordre la langue plutôt que de trahir les secrets qu'ils connaissent. Reiner Zeidler possède même une fausse dent contenant, à ce qu'on lui a dit, du poison. En réalité, l'acide qu'elle renferme infligera 1D4 Points de Blessure de **F** 7 si elle est brisée.

A la fin du combat, Bengt et le reste du personnel des Lancettes Croisées sont réveillés et tambourinent à la porte de leurs chambres. Les demoiselles Lindenthal sont complètement affolées et frôlent l'hystérie lorsqu'elles voient le carnage qui règne dans les locaux. Bengt semblera en être malade, mais il se proposera pour alerter la Garde. En fait, il se contente d'ouvrir la porte d'entrée et de crier : *« A la Garde ! A la Garde ! »* jusqu'à ce que quelqu'un réagisse.

Une patrouille d'une douzaine d'hommes arrive après cinq minutes, et il faut une demi-heure pour trouver un capitaine de la Garde. Le Capitaine Rudolf Sigmarsson est horrifié par la mort de ses hommes. Il n'a aucune idée de la façon dont cela a pu se produire. Lorsqu'il aura vu les corps déformés par le poison, il prendra le temps de marteler à coups de pied tous les cadavres des cultistes. Tout PJ qui réussit un Test de **Soc** se rendra compte que cette réaction est vraiment sincère.

Sigmarsson fournira une escorte aux PJ pour les accompagner au Temple de Sigmar, s'ils souhaitent y aller. Quand — et si — les PJ font part de l'incident au Temple de Sigmar, ils sont immédiatement conduits dans le bureau du Grand Théogone, même au milieu de la nuit.

Celui-ci apparaît un peu après, et il semble plutôt surpris — il ne pensait pas que les PJ pourraient survivre. Ayant écouté leur version des événements, il réfléchit pendant un moment puis dit : *« Visiblement, la situation est plus grave que je pensais ! Les forces du Chaos ont dû s'infiltrer dans la Garde... Peut-être même sont-elles dans la Garde Impériale. Humm. »* Il fait une pause puis reprend : *« Je ne ferai appel qu'aux troupes du temple pour le couronnement. Rien qu'elles. Ouiii. Cela sera... Et maintenant, mes amis, demain sera une rude journée, aussi, si vous voulez bien m'excuser... »* Les PJ sont reconduits et se retrouvent une nouvelle fois sur les marches du temple.

Les PJ soupçonnent peut-être déjà Yorri, mais quelles preuves ont-ils ? S'ils demandent à voir Kaslain, on leur répondra que l'Archi-Lector médite pendant toute la nuit, avant la cérémonie du lendemain, et qu'il ne peut donc pas être dérangé.

Ils pourraient décider de transformer leurs soupçons en action violente. Laissez-les faire. Le Temple compte vingt "clercs sigmarites" (des cultistes), une patrouille de gardes surveille peut-être l'extérieur. Et Yorri le possédé est sans aucun doute plus que capable de veiller sur sa propre personne...

L'Entrée de l'Empereur Heinrich

Les fidèles de Heinrich parviennent à Altdorf à l'aube. Certains sont à cheval, d'autres sur des péniches : une armée d'occupation vient apporter la paix à Altdorf. Lorsque le soleil est levé, un flot continu de combattants se fraient leur chemin dans la cité. Des troupes de tous les coins de L'Empire — et de toutes les loyautés — avancent ensemble dans la cité — les groupes où se mélangent les Talabeclandais et les Ostlandais sont ceux qui sont les plus déterminés à prouver leur unité.

L'humeur d'Altdorf change rapidement. A l'heure où la cité est bien réveillée, la réalité de Wolfenburg est largement connue. L'unité des soldats de L'Empire, qui semblait si proche de la guerre civile, est la preuve la plus frappante de ce qui est dit. En moins d'une heure, les Etendards Impériaux flottent à tous les mâts et à toutes les fenêtres, les drapeaux sont suspendus en travers des rues et de rusés boulangers vantent à grands cris leurs "Gâteaux Impériaux" — qui sont des pâtisseries on ne peut plus ordinaires, si ce n'est qu'elles portent les armoiries des Todbringer et sont vendues à un prix triplé. D'autres gâteaux sont, paraît-il, les mêmes que ceux qui ont été cuits pour Magnus le Pieux ! Aux coins des rues, les ménestrels remettent à jour de vieilles chansons et vantent les vertus et les marques de virilité du futur Empereur. Les rues d'Altdorf sont à leur maximum d'animation, les gens se rassemblent en foule joyeuse un peu partout. La Garde a renoncé à empêcher les gens de franchir les ponts de fortune.

Vers 10 heures, Hans Bauer, un messager à la figure rougeaude et assez nerveux, en livrée de Middenheim, parvient à la chambre des PJ aux Lancettes Croisées. Son message est très simple : le Graf Heinrich Todbringer, l'Empereur Présomptif, désire leur parler dès que possible. Il est actuellement à l'Impérial, mais il va bientôt se rendre au Volkshalle, après une procession dans les rues de la ville, et il a en tête d'honorer très particulièrement les PJ.

De l'Agitation dans la Rue

Les rues se remplissent de plus en plus de gens tandis que les PJ se rendent à l'Impérial. Hans Bauer les accompagne et bavarde sans cesse, en revenant constamment sur toute l'excitation de cette journée : *« C'est la première fois que je viens à Altdorf... Est-ce toujours aussi animé ? Je suis allé au Temple de Sigmar. Il est immense, n'est-ce pas ? Le Grand Théogone s'est montré très sympathique, et il m'a donné un peu de vin pendant que j'attendais. Et il a dit que lui-même et les Archi-Lectors estimaient que le Graf Heinrich devait devenir Empereur ! N'est-ce pas une preuve de bonté de sa part ? Vous savez, il m'a dit que le couronnement aurait lieu dans le Volkshalle, et non pas dans la Salle du Trône Impérial. »*

Tout en transmettant ce flot d'informations, Hans stoppe deux fois pour acheter un "Gâteau Impérial", une tourte à la viande et une coupe de vin.

Après la traversée du fleuve, le groupe se dirige vers une zone où règne une certaine animation. Une vieille femme harangue la foule depuis le coin de rue où elle se tient : *« Le Chaos porte le masque de la légitimité. Le*

déguisement est révéré, mais pas la réalité ! La vermine du Chaos est ici ! Maintenant ! Au cœur d'Altdorf ! Prenez garde, citoyens d'Altdorf, car ce jour est sombre et terrible ! La perversité n'a pas encore eu son heure de gloire ! Prenez garde... Prenez garde ! Personne ne voit-il donc ce que je vois ? »

La plupart des gens l'ignorent, ou ont l'air embarrassé en entendant ses divagations. Lorsque les PJ arrivent à son niveau, elle trébuche et heurte l'un d'eux. Elle est aveugle — elle souffre de cataracte aux deux yeux. Le PJ qui l'aide à se rétablir et réussit un Test d'**I** (avec un bonus de +10) verra que son front porte une légère commotion rougeâtre, ou peut-être une tache de naissance — mais en forme de comète à deux queues !

Dès qu'elle chancelle, deux solides gaillards (des cultistes) se fraient un chemin dans la foule et attrapent la vieille femme. « *Allez, Grand-mère,* » dit l'un. L'autre est beaucoup moins charitable : « *Temps de rentrer à la maison, espèce de stupide vieille chouette.* » Si les PJ ne font rien, les gaillards entraîneront la vieille femme — puis la poignarderont.

S'ils s'en mêlent, les "petits-enfants" se montreront d'abord raisonnables : « *Mamie a des accès de fièvre — probablement à cause de toute cette excitation.* » Puis seront plus irritables : « *C'est pas vos oignons, alors dégagez.* » Il est inutile de parler à la vieille femme ; elle poursuit son énumération d'avertissements. Un des cultistes finit par sortir un couteau et la frappe. Les PJ qui discutent peuvent faire un Test d'**I** pour se rendre compte de la tournure des événements et réagir, sinon la femme sera abattue d'un seul coup. Les cultistes s'éclipsent ensuite. Ils ont tous deux la compétence *Fuite* en plus de celles indiquées pour les cultistes ordinaires, et avec l'encombrement des rues, ils sont à peu près certains de pouvoir s'enfuir. Si l'un d'eux est capturé, il se montrera aussi fanatique que ceux décrits dans *Des Tueurs dans la Nuit*, et préférera s'arracher la langue plutôt que de parler.

Hans, occupé à acheter quelque nouvelle gourmandise, a raté l'essentiel de ces échanges. Il rappelle ensuite aux PJ que le Graf Heinrich les attend. La foule est de plus en plus dense et quelques acclamations se font entendre au loin. Plus les PJ se rapprochent de l'Impérial, plus il est évident que de nombreux Altdorfiens ont vu Heinrich et qu'il leur a fait grande impression.

Hans mène les PJ à travers les cordons de gardes et de Chevaliers Panthère jusque dans l'Impérial, où il les abandonne. Les PJ sont conduits dans une grande salle où se trouve le Graf Heinrich, en compagnie de Maximillian von Genscher, d'Ar-Ulric, du Graf Alberich Haupt-Anderssen du Stirland, du Grand Prince Leopold von Bilthofen du Middenland, du Prince Hergard d'Ostland, de la Comtesse Emmanuelle von Liebewitz de Nuln et de la Grande Comtesse Ludmila von Alptraum d'Averland. Les Electeurs sont répartis en petits groupes et échangent même quelques plaisanteries délicates. Ar-Ulric et von Genscher discutent avec le Graf Heinrich. Le Marteau repose sur une table, posé sur un coussin. Tout PJ qui réussit un Test d'**Int** réalisera qu'une telle réunion à Altdorf est la confirmation officielle que Heinrich a suffisamment de soutien pour devenir Empereur.

En se rapprochant de celui-ci, les PJ entendent Ar-Ulric qui tente de le convaincre de se faire couronner dans la Salle du Trône Impérial ou dans le Temple de Sigmar. Comme il le souligne, ce serait politiquement préférable. Mais Heinrich refuse, précisant : « *Mon père y est mort, aussi je tiens à y être couronné.* » Ar-Ulric se rend à cet argument avec grâce.

Il se tourne alors vers les PJ. « *Nous avons une dernière charge à vous confier — c'est aussi le premier des nombreux honneurs qui vous reviennent. En reconnaissance publique de votre rôle vital dans le retour du Marteau Sacré dans L'Empire de Sigmar, le Graf Heinrich* — Heinrich hoche la tête — *demande que vous le transportiez pendant la cérémonie et que vous le présentiez au Grand Théogone au moment propice. Vous voyez, rien de bien difficile...*

« *Et puis, mes amis, vous recevrez des récompenses bien plus tangibles pour tous vos efforts qui ont amené cette situation. Ceci n'est que le témoignage public. Le substantiel est encore à venir.* » Heinrich s'est très vite adapté aux techniques des rois. « *Et nous aimerions que vous vous présentiez tels que vous êtes. Nous devons nous rappeler quels efforts furent nécessaires pour ramener Ghal-maraz.* »

Les PJ peuvent exprimer toutes leurs inquiétudes sur le bon déroulement du couronnement, ou parler à Ar-Ulric et à Heinrich de l'attaque des cultistes, de la vieille femme et du comportement de Yorri. Ils ne disposent pour cela que de quelques instants car tous doivent se rendre à la cérémonie. Les PJ doivent aussi faire preuve de discrétion — après tout, ils se trouvent en présence de gens nobles et distingués.

Ar-Ulric les écoute mais estime que les PJ et les Chevaliers Panthère représentent une sécurité suffisante pour prévenir tout incident. Il veut que Heinrich soit couronné. Cela fait, celui-ci pourra ordonner aux autorités Impériales de procéder à un examen attentif de toutes les situations.

Le Graf Heinrich est plus pensif. « *La nuit dernière, j'ai fait un rêve... je n'arrive pas à m'en souvenir précisément. Un masque tombait sur le sol et se brisait. Derrière le masque, le visage de l'homme était caché dans l'obscurité. Et je me suis réveillé. Mais vous êtes là, vous et les Chevaliers Panthère, pour me protéger. Et le Grand Théogone m'a promis de placer ses propres hommes dans la salle. Nous y serons en parfaite sécurité. Et maintenant, nous devons y aller.* »

Heinrich sort à grands pas, suivi par les Electeurs et par von Genscher. Il ne reste plus que les PJ et les Chevaliers Panthère qui étaient de garde. Les PJ reçoivent le Marteau, ainsi qu'un vaste coussin de velours pour le transporter. C'est à eux de décider qui sera le porteur et qui assurera la garde d'honneur. On leur explique qu'ils occuperont la troisième voiture derrière Heinrich — les Electeurs Impériaux seront dans les deux véhicules qui suivent l'Empereur Présomptif, bien évidemment.

Protocole, Protocole

Les PJ sont conduits vers une des voitures ; ils sont rejoints par Ludovicus Großpavar alors qu'ils s'installent. Pendant que la procession, comprenant leur véhicule, défile dans les rues bondées, le passager de dernière minute se présente avec une politesse étudiée et explique ses fonctions. Tout autour, les gens se réjouissent et désignent le Marteau de Sigmar dans la voiture des PJ.

La tâche de Großpavar est d'apprendre aux PJ tout ce qu'il faut savoir sur les procédures du couronnement et des cérémonies qui lui sont associées : « *Tout ceci est totalement irrégulier, mais le Décret du Couronnement Impérial de 2372 autorise que la rencontre préparatoire électorale normale — pour déterminer qui sera le prochain Empereur, voyez-vous — de tous les Electeurs Impériaux qui sont ainsi reconnus comme tels puisse être prévenue, annulée et déclarée sans nécessité lorsque les conditions sont impraticables — et ces législateurs aiment tant discuter de la définition du mot "impraticable" — pour raisons de guerre, peste ou urgence nationale, ou lorsque, lors d'une réunion dûment constituée, sans que le Grand Théogone de Sigmar ou le principal Clerc du Culte de Sigmar vivant l'ait présidée, la majorité des Electeurs existant ont exprimé, dans un exercice libre et juste de leur droit de vote, une préférence pour un candidat ; une telle préférence ayant été exprimée, la loi impose simplement qu'un témoignage écrit soit transmis au Grand Théogone de Sigmar ou au principal Clerc du Culte de Sigmar vivant et au Registre du Prime Etat, qui déclare le résultat de la dite élection.* »

Si l'un des PJ ose émettre un « *Quoi ?* » après le petit discours de Ludovicus, il semblera exprimer une grande peine et ajoutera : « *Le Graf Heinrich est l'Empereur, un point c'est tout. Il n'est pas nécessaire de tenir une autre Election. Ah, ces provinciaux... Maintenant en ce qui concerne le protocole pendant le Couronnement...* »

Le rôle des PJ au cours de la cérémonie est très simple. Ils seront les derniers à entrer dans la salle et ils porteront Ghal-maraz, — « *C'est le Marteau de Sigmar, au cas où vous l'ignoreriez...* » Ils doivent ensuite marcher lentement jusqu'au pied des marches menant au Trône Impérial et attendre. Au moment opportun, le Grand Théogone leur fera signe de s'avancer. Ils devront alors lui remettre Ghal-maraz — « *Et juste pour vous le rappeler, c'est le Fendoir de Crânes, le Marteau de Sigmar* ». Enfin, et Großpavar insiste particulièrement sur ce point, les PJ doivent reculer d'un pas, s'incliner bien bas — « *Vous savez comment vous incliner, je suppose ?* » — et se retirer vers un des côtés de la salle. Se retirer voulant dire : faire place.

Großpavar s'assure que les PJ retiennent bien leur rôle, et va même jusqu'à le leur faire répéter à haute voix. Pendant tout ce temps, les acclamations de la population d'Altdorf augmentent dans leur force et leur ferveur. Si les PJ tentent de saluer la foule et de jouer aux héros, Großpavar les rappellera à l'ordre. Ils doivent ignorer la racaille de la rue et se concentrer — des gens bien plus importants que *« toute cette canaille totalement inconvenante »* vont les regarder d'ici quelques instants.

Le Couronnement

La *Carte 17* montre les arrangements dans le Volkshalle, pour le couronnement. Heinrich attend dans sa voiture que les Electeurs s'installent sur leurs sièges. Großpavar s'assure que les PJ restent à leur place pour l'instant, puis il les bouscule vers un coin au fond de la salle, près des portes principales.

Heinrich fait enfin son entrée, escorté par un détachement de Chevaliers Panthère et par Maximillian von Genscher et Ar-Ulric. Les trompettes tonitruantes retentissent et tout le monde se redresse. L'atmosphère est lourde et pleine de respect. Malgré le grand nombre de personnes présentes, on pourrait entendre une épingle tomber.

Vous pouvez ajouter une petite note d'allégresse à la cérémonie en décrivant le Volkshalle sur le ton respectueux des commentateurs de tous les événements royaux : *« ... Et voici Dame Wanda Weltschmerz, radieuse dans sa robe crème et bleu Nuit de Middenheim, coiffée selon la toute dernière mode lancée par Julian de Nuln... »* Cela peut distraire les PJ de l'horreur à venir.

Heinrich s'assied sur le trône. Yorri s'arrête, regarde le Graf, puis s'avance. *« Sous le regard de... Sigmar et... d'Ulric, nous sommes aujourd'hui rassemblés ici pour couronner un véritable fils de... Sigmar. Par la volonté loyalement exprimée des Electeurs Impériaux, Heinrich Todbringer de Middenheim est choisi comme Empereur... de L'Empire de Sigmar. »* Yorri paraît grincer des dents, comme si le discours lui était douloureux.

« Qu'on amène la Couronne ! » Kaslain s'avance, le visage vide de toute expression, en portant la Couronne Impériale sur un coussin de velours bordé d'argent.

« Qu'on amène le Marteau de... Sigmar ! » C'est le signal pour que les PJ s'avancent vers Heinrich et Yorri en portant le Marteau. S'ils ne réagissent pas, Großpavar les rappellera à l'ordre en frappant dans les côtes de l'un d'eux.

Pendant un moment, tout se passe bien. Tout le monde s'incline devant le Marteau et les PJ. Mais lorsqu'ils gravissent les marches vers le trône, Ghal-maraz se met à bourdonner. Depuis le temps, les PJ ont certainement découvert que cela indique la présence proche d'un être marqué par le Chaos, bien que le Marteau n'ait jamais réagi ainsi sans être tenu en main. Un autre phénomène remarquable se produit : le Marteau s'élève au-dessus du coussin et se dirige vers le PJ qui le tient. Vous pouvez préférer le faire aller vers le PJ qui l'a le plus utilisé pendant qu'il était en leur possession.

Yorri et Heinrich semblent horrifiés par ce qui se passe. Heinrich se dresse à moitié, Yorri recule et lève un bras protecteur. Si un des PJ réussit un Test d'**Int**, il réalisera que Ghal-maraz réagit soit à Heinrich, soit à Yorri. L'un d'eux est marqué par le Chaos !

Le Marteau est Lancé

Si le PJ qui le tient lui ordonne de frapper Yorri, le Marteau s'exécutera avec un maximum d'effet. Mais ensuite Ghal-maraz se dirigera vers la main de Heinrich et non pas celle du PJ qui l'a lancé. Yorri chancelle, ses mains couvrant son visage dévasté. Voir *Transformation !*, ci-dessous.

Si le PJ ordonne au Marteau de frapper Heinrich, il n'obéira pas. Il se contentera de voler jusqu'à la main du futur Empereur.

Quoi que fassent les PJ, Yorri s'éloignera du Marteau. Le Grand Théogone possédé est perturbé par cette hostilité que manifeste Ghal-maraz. Le Démon Sheerargetru craint de tout perdre s'il ne rejette pas son déguisement actuel pour prendre une forme plus efficace. Il n'a pas toutes les capacités de réflexion qu'il devrait avoir à ce stade, mais le Démon a une vieille rancœur pour Ghal-maraz. L'arme l'a, après tout, maintenu prisonnier pendant 2500 ans.

Transformation !

Les événements du Volkshalle forment maintenant une boucle. La quête des PJ a débuté par la transformation de Wolfgang et la mort du Graf Boris Todbringer. Il semble maintenant qu'elle va s'achever par la transformation de Yorri et la mort d'un autre Todbringer.

Yorri recule en chancelant pour s'éloigner du Marteau. Au même instant, la chair de son visage se détache des os. Le Grand Théogone saisit Kaslain et lui écrase le front. Kaslain hurle et s'écroule, son sang coulant par son nez et ses oreilles. Yorri se retourne, et son visage pend à son cou comme un masque de chair. La transformation ne fait que commencer. Toute sa peau tombe et une autre créature se révèle dans le corps du Grand Théogone. Ses robes sont déchirées depuis l'intérieur alors que Sheerargetru le Démon surgit, sous la forme la plus authentique qu'il a pu créer à partir des énergies magiques de Yorri et de Kaslain ; il apparaît néanmoins comme un Seigneur de la Transformation, un des Démons Majeurs de Tzeentch !

Si le Marteau est lancé, l'apparition du Démon ne surprendra pas les PJ. Ils n'empêcheront pas sa transformation, mais ils pourront dégainer leurs armes, préparer des sorts, etc. Tout PJ qui réussit un Test d'**I** peut dégainer et frapper le Démon avant la fin de la transformation. Le Démon ne pourra pas attaquer à ce moment-là.

Sinon, seuls ceux qui réussissent un Test sous la moitié de leur **I** peuvent se préparer avant la fin de l'apparition de Sheerargetru. Les PJ qui échouent ont été complètement surpris par la transformation du Grand Théogone en Démon haineux et hargneux.

De toute façon, les PJ qui assistent à ce spectacle doivent réussir un Test de **Cl** ou être sujets à la *Terreur*.

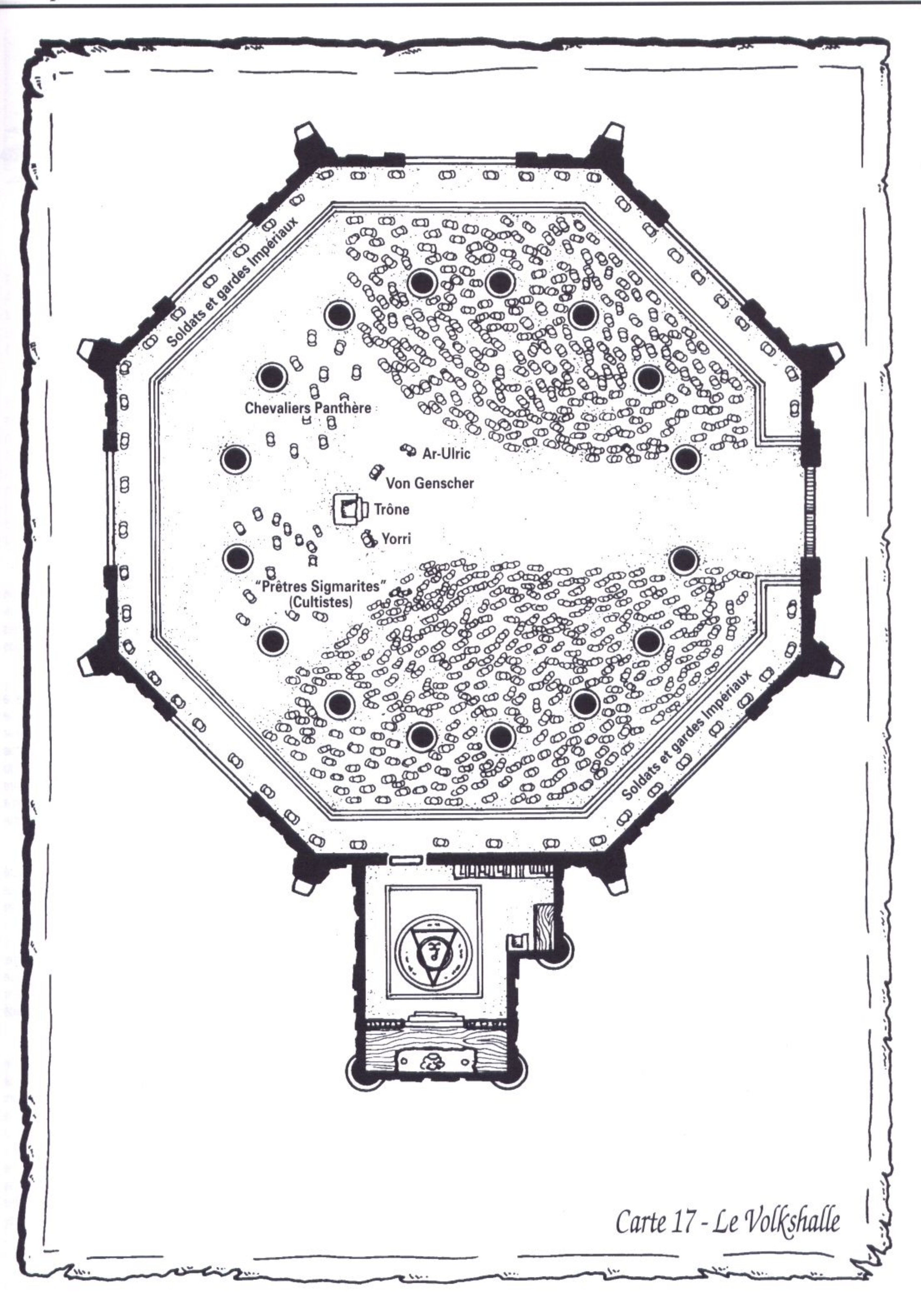
Simultanément, Heinrich s'éloigne du Grand Théogone en reculant. Les Chevaliers Panthère s'avancent et entourent leur nouvel Empereur. Celui-ci reste au milieu d'eux et tient le Marteau devant lui, comme pour repousser le Démon. Il n'attaque pas, mais surveille les moindres mouvements de Sheerargetru.

Le reste de la salle est dans un désordre indescriptible. Un peu partout, les Clercs de Sigmar (qui sont bien évidemment des cultistes déguisés) attaquent les gardes de la cité et les autres combattants présents. Ils sont assez nombreux pour les empêcher de rejoindre — et d'aider — Heinrich et les PJ dans leur lutte contre le Démon.

Les bruits et les relents de magie emplissent l'air de crépitements et de distorsions car les enchanteurs, aussi bien chez les cultistes que chez les clercs d'Ulric, ajoutent leur propre dose de violence. Beaucoup des personnes présentes (y compris les Electeurs Impériaux) dans la salle restent tout simplement paralysées par la terreur à la vue du Démon, incapables de faire quoi que ce soit d'utile, ou même de fuir. Quelques-unes, proches du fond de la salle, se sont enfuies par les grandes portes.

Le Démon Combat !

Sheerargetru achève sa transformation et attaque les PJ. Ils se sont chargés de prendre Ghal-maraz et de le libérer, ils ont tué de fidèles serviteurs de Tzeentch et ils ont contrarié ses plans (bien que cela soit plutôt involontaire). Après leur destruction, le Démon s'occupera de Heinrich le parvenu et des autres.



Carte 17 - Le Volkshalle

L'affrontement risque d'être difficile si les PJ combattent Sheerargetru à deux ou trois. Ils auront besoin d'aide et Heinrich pourra employer les pouvoirs de Ghal-maraz permettant de dissiper la terreur.

A chaque round, 1D2 Chevaliers Panthère s'avanceront pour aider les PJ blessés. Un maximum de 6 créatures de taille humaine peuvent combattre Sheerargetru simultanément. Montrez bien que ces secours ne peuvent pas vraiment triompher du Démon par eux-mêmes — ils n'ont pas les armes et les compétences des PJ. Mais ils peuvent parfaitement les soulager d'une partie de la pression.

Les PJ pourraient ne rien entreprendre ; Ar-Ulric incantera alors une *Zone de Fermeté* au cours du deuxième round de combat. Par un hasard miraculeux, il a sur lui du sang de dragon séché ; ce sort n'a pas son efficacité normale, mais au troisième round de combat, Ar-Ulric se déplacera afin que les PJ soient à l'intérieur de la Zone ; il ne participera pas au combat — son sort est bien plus performant qu'une arme supplémentaire.

Si les PJ sont complètement dominés, Heinrich et von Genscher passeront à l'action. Cela ne se produira que si deux des PJ ont été gravement blessés. Grâce à Ghal-maraz, à sa grande Endurance, ses protections magiques et ses Points de Destin, Heinrich est relativement bien protégé.



Ghal-Maraz Disparaît !

Lorsque le Démon perd son dernier Point de Blessure, son corps explose et éclabousse tout le monde sur 8 mètres avec un mélange de sang, de bave et de salive. Après avoir essuyé leurs yeux, les PJ voient Heinrich qui lance Ghal-maraz vers un nuage de fumée survolant les restes sanglants de la créature.

Le Marteau vole et ralentit en pénétrant dans la fumée. Un hurlement surnaturel retentit et une rafale de vent se rue en hurlant vers l'endroit où se trouvait le Démon, comme si l'air du Volkshalle était aspiré. Le Marteau atteint le centre de la fumée et se met à luire. Son éclat augmente de plus en plus, jusqu'à dépasser celui du soleil.

Puis le bruit et le vent cessent. Une clarté normale revient dans la salle — qui, elle, paraît maintenant terne et obscure. Sheerargetru a disparu et le Marteau s'est évanoui avec le Démon. Toutes les saletés produites par son explosion ont aussi disparu, ne laissant aucune trace de sa présence. Il ne reste que les morts et les blessés. Entre autres, le cadavre de Kaslain gît où le Démon l'a laissé, vidé de toute existence — comme une enveloppe desséchée.

Dans la salle, les derniers cultistes sont rapidement maîtrisés et tués par les Clercs d'Ulric et les gardes, avec l'aide des forces des autres Electeurs. Tout PJ qui souhaite se joindre au nettoyage trouvera aisément un adversaire.

Les derniers bruits de lutte s'éteignent et les clercs s'occupent des blessés. Assis sur les marches du trône, Heinrich respire lourdement.

Après la Mort du Démon

Il faut environ une heure pour s'occuper de tous les blessés. Certains sont emmenés au Temple de Shallya. Les PJ blessés (et Heinrich si nécessaire) sont soignés grâce aux sorts adéquats. Au même moment, von Genscher organise des groupes pour débarrasser les lieux des corps des cultistes et redonner à la salle un air de normalité. La Garde a la tâche de ramener un certain ordre dans la population et d'assurer aux gens que le ciel n'est pas en train de tomber ou que la terre n'est pas déchirée par des hordes de Démons.

Les agents de Heinrich et les Chevaliers Panthère parviennent à faire parler quelques rares cultistes survivants — et apprennent la triste histoire de la possession de Yorri, des drogues absorbées par Kaslain et du massacre des vrais prêtres sigmarites. Cela ne semble pas surprendre Heinrich, qui considère aussi la disparition de Ghal-maraz avec une certaine philosophie. Si aucun des PJ ne trouve d'explication valable pour ce phénomène, il dira : « *Le Marteau est parti, mais, peut-être qu'un jour futur, le Fendoir de Crânes sera une nouvelle fois nécessaire.Il reviendra alors dans le pays de Sigmar, pour protéger son peuple...* »

Les PJ seront certainement ravis de voir que Ludovicus Großpavar a survécu à toute l'agitation. Comme il le fait remarquer : « *Lorsque le Grand Théogone est décédé et qu'aucun autre Clerc majeur de Sigmar n'est en vie ou disponible, le rôle de l'Officiant — c'est-à-dire la personne qui peut légalement couronner l'Empereur — échoit soit à l'Electeur du Talabheim ou de Nuln, ou, en cas d'impossibilité, au chef du Culte d'Ulric... Et l'ordre de préséance est parfaitement clair : tant qu'il n'y en a pas d'autre de disponible, l'Electeur de Nuln est la personne qui doit assumer la charge susmentionnée.* »

Tout en marmonnant dans sa barbe — il ne paraît pas être affecté par tout ce qui vient de se passer — il entraîne Emmanuelle von Liebewitz à l'écart et lui explique son rôle dans la cérémonie écourtée qui va suivre.

Le couronnement de l'Empereur Heinrich X dure environ une heure, bien qu'Emmanuelle oublie la plupart des phrases à prononcer et que Großpavar et Ar-Ulric doivent les lui souffler. Les PJ n'ont plus à intervenir puisque le Marteau a disparu, mais ils sont autorisés à former une garde d'honneur derrière le Trône.

Ils peuvent ensuite participer à la procession qui ramènera tout le monde à l'Impérial, où un banquet a été organisé dans la grande salle de réception, en l'honneur du nouvel Empereur. Heinrich invite les Electeurs Impériaux, les Chevaliers Panthère, ses conseillers, les PJ et les plus riches citoyens d'Altdorf à partager les festivités.

L'Empereur a maintenant de nombreuses préoccupations à l'esprit : le Culte de Sigmar doit être restauré, la sécurité de L'Empire assurée et les cultistes du Chaos anéantis une fois pour toutes. Mais sa propre table compte des sièges pour tous ceux qui lui ont permis d'atteindre sa position : Nos Héros, les personnages-joueurs.

Et ce n'est que la première de leurs récompenses.

Héros de L'Empire

Après son couronnement, l'Empereur Heinrich a bien des soucis : le Culte de Sigmar n'a plus de chef ; Altdorf est partiellement détruite ; la Paix de l'Empereur doit être instaurée dans tout L'Empire ; une nouvelle Administration Impériale doit être établie ; et Heinrich doit choisir une Impératrice — Emmanuelle von Liebewitz de Nuln. Sur le plan personnel, un autre problème le tracasse : comment récompenser correctement les PJ, les gens qui l'ont conduit au Trône.

Heinrich peut proposer aux PJ des situations leur assurant pouvoir et importance, ainsi que des terres, des richesses et des responsabilités. Que cela leur plaise ou non, ces récompenses signifient que, si leur carrière d'aventurier ne s'achève pas totalement, elle subira de nombreuses restrictions. On peut aussi considérer que des PJ qui viennent de sauver L'Empire ne peuvent pas retourner immédiatement à une vie aventureuse indépendante. Même s'ils occupent des situations importantes, ils pourront toujours être mêlés à toutes sortes d'intrigues et de ruses politiques. Ce genre d'aventure convient parfaitement aux campagnes de **WJRF**, comme vous le savez déjà si vous avez fait jouer **Le Pouvoir Derrière le Trône**.

Les PJ peuvent accéder aux postes qui suivent. Les propositions que Heinrich fera aux diverses personnes seront bien sûr soumises à la sagesse d'Ar-Ulric. En d'autres mots, vous savez quelles sont les récompenses qui satisferont vos joueurs ; répartissez-les donc de la manière qui vous paraît la meilleure.

Protecteur du Talabecland

Le Grand Duc Gustav von Krieglitz est mort sans avoir nommé d'héritier pour le poste d'Electeur. En fait, ses deux fils jumeaux, Erich et Adolf, sont des héritiers potentiels ; mais ces enfants n'ont malheureusement que deux ans. Leur mère, la Duchesse Douairière Elise, n'a que 19 ans et n'est absolument pas capable d'exercer la responsabilité d'un Electeur. Par contre, elle représente un excellent parti.

Un PJ peut devenir Gardien et Protecteur jusqu'à ce qu'Erich (l'aîné de trois minutes) soit en âge d'assumer sa charge. Le PJ n'aura pas pour autant le titre d'Electeur du Talabecland. Heinrich ordonnera que le vote Impérial soit attribué au Culte d'Ulric, qui en assurera la garde et le restituera à Erich lorsqu'il sera en âge de devenir Electeur du Talabecland. Cette solution est élégante car elle ne modifie pas l'équilibre du pouvoir parmi les Electeurs. Heinrich peut — si vous le souhaitez — se laisser persuader d'accorder au Protecteur du Talabecland le plein pouvoir électoral. Vous pourrez ensuite décider librement si vous voulez laisser le PJ Protecteur du Talabecland épouser Elise, puis se débarrasser des deux enfants parce qu'ils peuvent prétendre au titre — en somme, le scénario "Richard III".

Chancelier de Nuln

La Comtesse Emmanuelle von Liebewitz épousant l'Empereur Heinrich, quelqu'un doit devenir son Chancelier à Nuln et dans le Wissenland. Le poste est important sur le plan diplomatique car l'essentiel des échanges commerciaux avec la Bretonnie et le nord de la Tilée traverse cette région. Le PJ qui aura le poste de Chancelier aura des contacts réguliers avec la Famille Impériale.

Marshall d'Ostermark

Maximillian Dachs est mort dans le Volkshalle, lorsque Wolfgang a montré sa vraie forme de mutant ; Gunther Dachs est mort à Wolfenburg. L'Ostermark a donc besoin d'un administrateur compétent, prêt à faire face à une population plutôt difficile, et aussi à éliminer les nombreux Hommes-bêtes qui rôdent dans les forêts. Un PJ combattant peut considérer que le poste de Marshall de l'Ostermark est digne de lui.

Archi-Lector du Culte de Sigmar

Ar-Ulric utilisera toute son influence pour empêcher Werner Stolz, le premier Clerc de Sigmar de Middenheim, de devenir le Grand Théogone. Il hait l'homme et proclamera qu'une telle nomination passera pour un favoritisme envers les gens de Middenheim. Après mûre réflexion, Gludred IV d'Averheim sera choisi comme nouveau Grand Théogone. A 74 ans, son opinion la plus radicale consiste à autoriser les femmes à nettoyer les souliers du clergé.

Un PJ sigmarite peut parfaitement être nommé Archi-Lector de Nuln, en remplacement du défunt Kaslain. Par là même, il deviendrait Electeur Impérial. C'est une fonction importante qui accorde un grand pouvoir, mais Gludred IV sera un supérieur très ennuyeux... Vous ne devriez accorder cette position qu'avec le plus grand soin. Tout PJ qui l'accepterait doit évidemment se retirer d'une vie aventureuse active.



Midden Marshalls

L'Empereur Heinrich nomme Maximillian von Genscher au poste de Grand Marshall de L'Empire (les PJ ne sont pas les seuls à l'avoir aidé) et Ulrich Schutzmann est mort. Deux PJ peuvent donc devenir Middenmarshalls : un comme Commandant de la Garde, ce qui conviendrait parfaitement à un filou ou à un ancien voleur ; et l'autre comme Commandant de Garnison. Johann Schwermutt est nommé Marshall de Middenheim à la place de von Genscher. Ces deux postes sont des cadeaux personnels de Heinrich en tant que Graf de Middenheim.

Grand Sorcier de Middenheim

Un autre poste que Heinrich attribue en tant que Graf de Middenheim. Cette fonction impose de nombreux devoirs, mais aussi bien des avantages ; la possibilité de se servir de la collection d'objets magiques de la Guilde n'est pas le moindre !

La Main de la "Princesse"

Un mariage arrangé avec Katarina Todbringer (voir **PDT**) n'est pas impossible pour un PJ acceptable. Cela est particulièrement vrai si Katarina s'est (ou s'était) amourachée du prétendant. Le mariage — et la retraite d'une vie d'aventures — peut paraître restrictif, mais il n'est pas négligeable de devenir le beau-frère de l'Empereur.

Katarina Todbringer représente aussi un certain pouvoir par elle-même. Dernière représentante des Todbringer, elle porte désormais le titre de Gravin (forme féminine de Graf) de Middenheim car Heinrich, en tant qu'Empereur, a renoncé à ses autres titres.

Grand Veneur

Un autre poste de Middenheim, mais qui pourrait devenir une fonction impériale. Ce pourrait être une sinécure convenant à un PJ indépendant et peu intéressé par les affaires officielles.

Chevalier Eternel de Middenheim

Prunkvoll étant mort, il faut désigner un nouveau Chevalier Eternel. Cette méthode pour mettre à la retraite un PJ est très efficace car le Chevalier est censé ne jamais quitter Middenheim. Et, en considérant la fin malheureuse de Prunkvoll, il semble parfaitement raisonnable de rester à Middenheim, comme le veut la légende.

Ambassadeur

Offrir aux PJ des postes d'Ambassadeurs Impériaux est une excellente façon de les retirer du jeu. Une fois qu'ils sont à Kislev ou à la Cour du Doge de Remas, on peut ne plus entendre parler d'eux. Une nomination comme Consul Impérial à Gisoreux permettra à un PJ de connaître d'excitantes aventures dans une cité sale, dégoûtante et malsaine pleine de gens sales, dégoûtants et malsains...

Libre et Sans Contrainte

Les PJ peuvent bien sûr vouloir rester en bons termes avec l'Empereur sans pour autant connaître les contraintes du devoir.

Il leur est possible de retourner à une vie aventureuse. Cependant, dans L'Empire, les PJ deviendront des célébrités lorsque des pièces telles que *Graf Heinrich* ou *L'Héritier de Sigmar Retrouvé !* auront été jouées dans toutes les villes, et que les ménestrels auront chanté leur bravoure. Le rôle des PJ dans la découverte de Ghal-maraz les empêchera de pouvoir agir discrètement. Ils tomberont sans cesse sur des chasseurs de souvenirs, des curieux, des envieux et des meurtriers — si vous êtes connu, quel niveau peut atteindre la célébrité de votre assassin ?

Les PJ pourraient s'établir dans un château dans un territoire frontalier, et débarrasser de nouvelles régions des forces du Chaos. Cette vie sera très enrichissante pour un guerrier que L'Empereur financera avec plaisir, et, la guerre étant finie, de nombreux combattants seront prêts à louer leurs services.

Le Grand Voyage

Les PJ peuvent même décider de quitter L'Empire et d'aller pratiquement n'importe où : Bretonnie, Tilée, les terres déchirées des Principautés Frontalières, Arabie, Norsca, Albion, Lustrianie et même la lointaine Cathay ! Certains de ces lieux accueilleront de prochaines aventures de **WJRF**. Les PJ pourront connaître bien des aventures avant d'atteindre des sites aussi exotiques !

Reconstruire un Nouvel Empire

La guerre civile est terminée, mais celle contre le Chaos ne connaîtra jamais de fin. Les pires ennemis de l'humanité rôdent encore dans L'Empire, ou au-delà de ses frontières. De nombreux conspirateurs se sont montrés sous leur véritable jour lorsque L'Empire semblait condamné, et cette année va être bonne pour les Répurgateurs et leurs semblables, mais d'autres serviteurs secrets du Chaos sont encore cachés. Il en existera toujours.

Il y a beaucoup à faire pour restaurer L'Empire. La guerre a causé beaucoup de dommages — les tâches les plus simples, comme les moissons, risquent fort de ne pas être accomplies. Il faut reprendre les activités quotidiennes, maintenant que les armées ont stoppé leur marche. Les toits doivent être réparés, les murs rebâtis, les cultures récoltées, les fortifications rétablies, et il faut aussi penser à enterrer les morts.

Cette guerre va avoir un autre effet. Les prix vont augmenter brutalement, de 20 à 50% dans la plupart des cas, et les services vont en souffrir. Les gens devront exercer les activités les plus élémentaires par pure nécessité — personne n'a besoin d'un serveur, mais tout le monde a besoin de nourriture — et cela signifie qu'il va falloir des travailleurs. Les PJ vont remarquer que tout ce qui leur paraissait assuré ne l'est plus forcément, ou coûte plus : les voyages en diligence, de bons chevaux et des écuries, de bonnes auberges, toutes sortes de serviteurs, etc.

Et voici, du moins pour l'instant, les derniers mots sur L'Empire. La Campagne de **L'Ennemi Intérieur** s'achève avec **L'Empire en Flammes**. D'autres aventures vont, bien sûr, se produire...

Répartition des Points d'Expérience

Les PE indiqués ci-dessous peuvent être attribués à chaque PJ qui a participé à l'événement ou à la rencontre. Ne divisez pas les montants indiqués entre les PJ ! Si vous avez ajouté vos propres aventures, basez-vous sur ce qui est indiqué ici pour déterminer vos propres PE. Vous pouvez octroyer des bonus de 10-15% aux PJ qui ont fait preuve d'un flair et d'un sens de la répartie exceptionnels, et/ou qui sont restés tout le temps fidèles à leurs personnages.

N'accordez pas de PE pour les rencontres et les événements qui ne se sont pas produits, quelle qu'en soit la raison. Par exemple, les PJ ne rencontreront peut-être pas Andreas Blumentopf et la patrouille ostlandaise ; dans ce cas, ils ne recevront pas les PE correspondants.



Donnez les PE à la fin de chaque partie de l'aventure. Lorsque les PJ sont parvenus au terme des rencontres indiquées dans une section, vous pouvez leur indiquer les PE reçus.

Ces PE peuvent être employés immédiatement pour augmenter les caractéristiques ; pour acquérir des compétences, les PJ doivent attendre l'opportunité qui leur permettra de trouver un professeur qui leur enseignera la compétence. Voir **Repose Sans Paix** pour plus de détails.

Vers Talabheim et Altdorf

Relation avec Dame Anastasia et Katarina

10-20	En fonction de la personnalité plus ou moins désagréable que vous avez attribuée aux deux femmes.

Les Betes du Chaos Halfelings

20-40	Pour la victoire sur les Halfelings.

Les Esclavagistes de Sang

20-30	Pour les avoir vaincus.

Le Répurgateur et la Démonette

20	Pour la victoire sur la Démonette, mais seulement...
10	Si Theophilus les a aidés à détruire la Démonette ;
5-10	Pour une bonne interprétation des relations avec Theophilus.

Interprétation Générale

0-25	Pour les relations avec les gens du cru, la prise en considération intelligente des rumeurs, etc.

A Altdorf

Les récompenses de cette partie concernent les événements de *Meurtre Dans l'Après-Midi*, *Un Nouvel Empereur ?* et *Un Visiteur Très Important*.

0-40	Pour avoir obtenu autant d'informations que possible et pour une bonne interprétation lors des rencontres avec Ar-Ulric et le Graf Boris ;
10-25	Pour la victoire sur les Hommes de Main des Rues d'Altdorf, les avoir fait s'enfuir, etc. ;
5-15	Pour avoir aidé Pieter Grunnenthal et écouté ses informations ;
10-30	Pour avoir abattu le mutant aux Lancettes Croisées, moins si les PJ ont encaissé des blessures ;
10-30	Pour avoir abattu le Prince Héritier Wolfgang le Mutant.

Kaslain et Ar-Ulric

5-20	Pour avoir posé des questions sensées et pour une interprétation sérieuse et "diplomatique" lors de leurs relations avec ces personnes.

Vers le Bout du Monde

L'Equipage de la Comete

10-40	Pour l'interprétation lors des relations avec ces PNJ, pour les avoir protégés lors des combats et les avoir aidés sur la péniche, etc.

Le Serpent Tortueux

15-30	Pour la victoire définitive sur Martin Gladische ;
15-30	Pour la victoire sur Ulrike Kroger ;
15-30	Pour la victoire sur Franz Hilgenburg ;
10	Pour la victoire sur chaque membre du trio Joachim Bonner, Paulus Kochbrun et Gregor Ghastleben ;
5-10	Pour avoir survécu à chaque escarmouche après la première rencontre avec les cultistes du Serpent Tortueux ;
40	Si Ulrike Kroger n'est pas abattu, mais est délivrée du contrôle de la *Boule des Merveilles*.

Le Sceptre de Jade

15-30	Pour avoir triomphé d'Emmanuelle Fleschflascher ;
15-30	Pour la victoire sur Anika Furrfondler ;
15-30	Pour la victoire sur la Démonette Marine ;
10	Pour la victoire sur Axel Throbleiben et Joachim Humprutter ;
5-10	Pour avoir survécu à chaque escarmouche après la première rencontre avec les cultistes du Sceptre de Jade, si les événements prennent cette tournure.

La Faucille Pourpre

15-30	Pour la victoire sur Konrad Waldheim ;
15-30	Pour la victoire sur Khakkadshak l'Annonce de Sang ;
20-30	Pour la victoire sur Niklaus Schwerin ;
5-10	Pour avoir survécu à chaque escarmouche après la première.

Si les PJ échappent au Sceptre de Jade et à la Faucille Pourpre, et laissent les deux groupes se battre entre eux, réduisez les PE indiqués ci-dessus de moitié.

Les Fanatiques Sigmarites

15-30	Pour la neutralisation (mais sans le tuer) de Gotthard Krumbach ;
15-30	Pour la neutralisation de Karin ;
10-15	Pour la neutralisation d'Erwin Mecklenberg ;
10-25	Pour la neutralisation de Frederik Munster ;
5	Pour avoir maîtrisé chaque membre de la Milice de Wuppertal, s'ils apparaissent ;
10-15	Pour avoir maîtrisé Wolmar Neustadt ;
0-5	Pour l'interprétation pendant chaque incident (qui ne s'achève pas par une mort ou une blessure) avec les Krumbach et leurs fidèles ;
5-10	Par PNJ présent si les PJ persuadent les Krumbach que leur quête est juste ;
5-10	Si — à la suite d'une éloquence particulièrement merveilleuse — un PJ persuade un des fidèles des Krumbach, comme Mecklenburg, d'aider leur groupe.

VOYAGE SUR LE FLEUVE

10-50 Pour une bonne interprétation, pour avoir posé les bonnes questions, ne pas avoir offensé les habitants des cités au bord du fleuve, etc. ;

5-10 Pour l'interprétation dans Hochsleben, le commerce, les plaisanteries sur les mules, etc.

DANS LES MONTAGNES

15-30 Pour avoir traité avec chaque Ogre ; récompensez la corruption plutôt que la violence.

5 Pour la victoire sur chaque Gobelin ou Hobgobelin ;

5-15 Pour avoir traité avec Stavin ;

15 Pour le premier PJ qui a suggéré de suivre les gobelinoïdes jusqu'à leur repaire ;

10-20 Pour avoir utilisé les gobelinoïdes capturés comme porteurs ;

40 Pour avoir parlementé avec Stavin — mais que les PJ soient au supplice !

15-40 Pour avoir vaincu ou évité les Trolls, selon le plan utilisé par les PJ.

5-20 Pour une bonne interprétation avec Don Roberto ;

5-20 Pour avoir demandé à Don Roberto des renseignements sur les préparations à base d'herbes et pour avoir fait des échanges intéressants ou du commerce.

20-50 Pour la victoire sur la Manticore ; mais 20 points seulement si elle s'enfuit en volant.

Karak-Kadal et l'Oratoire de Sigmar

25 Pour s'être frayé un passage à travers les Squelettes jusqu'à l'Oratoire ;

10-40 Pour leur sensibilité, la résolution du problème, la découverte de la carte et l'interprétation du personnage dans l'Oratoire.

Vers la Vallée Cachée

15-25 Pour la victoire sur Rippett Nacunyeu ;

25-50 Pour la victoire sur les Orques Sombres ;

5 Pour la victoire sur l'Ours de Montagne ;

10 Pour avoir donné à manger à l'ours au lieu de le tuer ;

10 Pour le PJ qui a suggéré de lancer de la nourriture à l'ours ;

5-25 Pour la victoire sur l'Araignée Géante.

Dans la Vallée Cachée

15-40 Pour une bonne interprétation pendant la rencontre avec Melaril Boidorm ;

15-40 Pour la destruction du Nuage du Chaos.

Vers Kadar-Khalizad

10-40 Pour la victoire sur la meute de Loups ;

10 Pour le PJ qui a suggéré de garder des armes inflammables à portée de main pour se défendre contre les Loups (par exemple des torches à côté du feu de camp).

10-25 Pour la victoire sur le Loup de Nuit ;

10 Pour avoir abattu le Rat-Ogre ;

20 Pour avoir laissé fuir le Rat-Ogre et s'être préparé pour ce qui le suivait ;

10-25 Pour la victoire sur la Vouivre ; de 10 à 15 PE si elle s'enfuit.

15-45 Pour la victoire sur les Chats du Chaos.

Terreur dans les Ténèbres

5-20 Pour l'interprétation durant la rencontre avec Yodri le Maître-Erudit.

LE REPAIRE GOBELIN

40-100 Pour l'élimination des Gobelins ;

25 Pour avoir épargné les jeunes, les vieux et les infirmes, si un tel acte de pitié correspond au personnage. Faire passer des créatures inoffensives par le fil de l'épée n'est pas vraiment héroïque…

LA ZONE MORTE DE LA LICHE

25-75 Pour la victoire sur Mankir Voiloin ;

10-30 Pour l'interprétation durant les rencontres avec le Fantôme de Khanna Maingelé et pour les efforts de restauration du Grand Temple de Grungni, etc. — la récompense concernant l'Elémental est séparée ;

10-50 Pour les initiatives intelligentes pendant la fouille des salles de la Zone Morte, la recherche de composants de sorts (Enchanteurs), le crochetage de serrures (Filous), etc.

20-50 Pour la victoire sur l'Elémental du Grand Temple de Grungni ;

10-25 Pour la victoire sur les Elémentaux de la Grande Salle du Peuple ;

10-30 Pour s'être occupé de chaque Ombre, Revenant ou Spectre Nains ;

10-20 Pour s'être occupé de chaque Squelette ou Zombie Nains.

Les deux dernières récompenses en PE ne s'appliquent que si les PJ ont persuadé les Mort-vivants de ne pas attaquer ou ont évité une confrontation directe grâce à un sort.

10-25 Pour chaque rencontre avec des Serpents de Roche ou des Araignées Géantes ;

5 Pour les rencontres avec des Rats de tout type ;

10 Pour le PJ qui remarque les Moisissures dans le Grand Temple de Grungni ;

10-25 Pour la victoire sur l'Amibe.

LE MARTEAU IMMOBILE

5-10 Par Stalactite du Chaos détruite ;

20-40 Pour avoir vaincu ou évité les Statues Naines ;

30-75 Pour la victoire sur le Fantôme de Merglord. Ces PE comprennent la victoire sur l'Enclume, le Brasero et les Outils animés ;



10	Pour les PJ qui fouillent la Salle d'Archive et qui trouvent les livres indiqués ;
100	Pour la récupération de Ghal-maraz, le Marteau de Sigmar, plus un Point de Destin pour chaque PJ.

De Retour dans L'Empire

10-30	Pour l'exécution des derniers souhaits de Yodri, l'attente de l'Avatar, etc. ;
5-20	Pour une bonne interprétation avec les Pourfendeurs de Troll et les frères Blumentrit ;
5-25	Pour une bonne interprétation — et une grande politesse — en demandant à Melaril Boidorm d'intercéder auprès des Pégases.

L'Empire en Guerre

5-10	Pour une bonne interprétation avec les réfugiés et pour ne pas avoir tué immédiatement Bruno et sa petite famille ;
5	Pour s'être aperçu que Petit Bruno est un mutant — les PJ se retrouvent face à un dilemme : le serment de Chevalier Panthère exige qu'ils détruisent les mutants, mais comment pourraient-ils tuer un enfant ?
5	Pour avoir découvert les corps et fait avouer la vérité à Bruno ;
15-25	Pour la victoire sur la patrouille du Talabecland ;
0	Pour avoir achevé l'Homme-bête blessé ;
10-20	Pour avoir tué les autres Hommes-bêtes ;
5-10	Pour une bonne interprétation avec les Halfelings, Faustmann et les autres...
5-10	Pour une bonne interprétation avec Tobias ;
5-15	Pour la victoire sur les artilleurs si un combat éclate ;
5-15	Pour une bonne interprétation avec les Fuyards ;
0	Pour l'exécution d'Udo Topfer comme déserteur (les PJ n'ont aucune autorité pour le tuer) ;
5-15	Pour une bonne interprétation avec Prunkvoll ;
5-10	Pour avoir tenté de persuader Prunkvoll de ne pas se comporter en idiot ;
5-10	Pour l'emploi de méthodes physiques pour sauver Prunkvoll de lui-même. MAIS pas de PE si Prunkvoll est tué par les PJ (même accidentellement) ;
15-30	Pour la victoire sur les Hommes d'Infanterie de l'Ostland.

Transmission du Marteau à Heinrich

Tous les PJ survivants reçoivent 1 Point de Destin.

Election de Heinrich

5-10	Pour une bonne interprétation et un comportement convenable pendant l'Election de Heinrich ;
5-20	Pour la victoire sur les pillards du Talabecland, ne pas avoir eu d'ennui avec Gluten, etc.

A Bord de l'Hindenburg

5-10	Pour une bonne interprétation, l'aide apportée à Gustav et Diehl, leur protection pendant les combats, etc. ;
5-20	Pour s'être occupé de l'Apparition ;
5-25	Pour une bonne interprétation avec Fraulein Reich.

L'Ultime Mal

Dans Altdorf

10-30	Pour une bonne interprétation dans la ville, avoir fait aux Altdorfiens le récit de la Bataille de Wolfenburg avec modération, etc.

Le Grand Théogone

10-40	Pour être allé directement au Temple de Sigmar ; pour une bonne interprétation pendant la rencontre avec Yorri. Augmentez les récompenses s'ils commencent à le soupçonner — et s'ils réalisent qu'ils ne peuvent pas faire grand-chose pour l'instant.

Des Tueurs dans la Nuit

10	Pour avoir veillé pendant la nuit, malgré la présence des gardes ;
5-20	Pour les précautions sensées lorsque les cultistes viennent les déranger ;
10	Par cultiste abattu ;
10-20	Pour la victoire sur Zeidler.

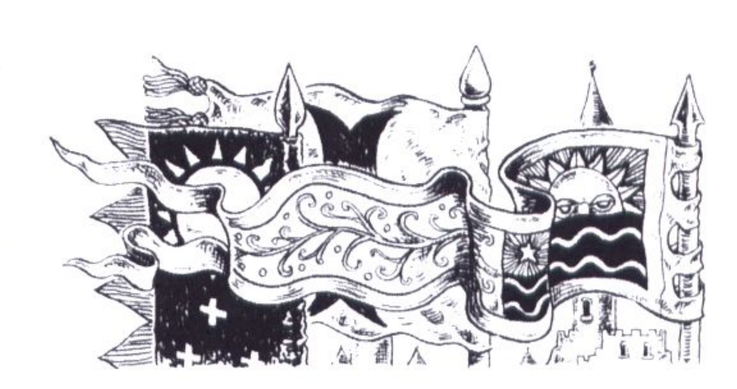
Avant le Couronnement

10	Pour l'interprétation de la rencontre avec la vieille femme ;
10	Pour chaque cultiste abattu ou capturé lors de l'incident avec la vieille femme ;
15	Pour avoir parlé discrètement à Ar-Ulric et/ou Heinrich de Yorri ou des cultistes du Chaos ;
10	Pour tout PJ qui se propose comme garde du corps auprès de Heinrich (l'offre sera de toute façon repoussée) ;
5-10	Pour une bonne interprétation avec Großpavar (par exemple ne pas l'avoir étranglé) ;
10	Pour avoir parfaitement énuméré les instructions de Großpavar — et faites-le faire correctement aux joueurs !

Dans le Volkshalle

20	Pour tout PJ qui lance le Marteau sur Yorri, ou qui suggère immédiatement de le faire ;
10	Pour tout PJ qui déclare immédiatement qu'il se déplace pour protéger Heinrich ;
10	Pour avoir été affecté par la terreur et l'avoir fait chasser ;
50-150	Pour la victoire sur Sheerargetru le Démon, selon le degré des risques encourus par chacun ;
+50	Pour le PJ qui a porté le coup fatal (celui qui a amené les Points de Blessure du Démon à zéro).

Tous ceux qui ont été impliqués dans le combat reçoivent 1 Point de Destin. Cependant, ceux qui ont été affectés par la *Terreur* et qui ont été incapables de la moindre action pendant tout le combat ne recevront ni Points d'Expérience ni Point de Destin.



Profils

Tous les profils des Personnages Non-Joueurs et des monstres importants mentionnés dans le texte sont indiqués dans ce chapitre de **L'Empire En Flammes**. Seuls figurent ceux avec lesquels les PJ auront des contacts significatifs. Lorsque c'était nécessaire, les profils ont été ajustés en fonction des compétences spéciales, comme la *Force Accrue*, et des attributs du Chaos, comme la *Figure Bestiale*. Les changements dus aux attributs du Chaos figurent aussi dans la description du PNJ mais, sauf indication contraire, c'est uniquement à titre de renseignement et ils ne devraient pas être appliqués à nouveau.

Dans deux cas, les profils n'ont pas été modifiés. Les effets de l'*Adresse au Tir* ne sont pas compris dans les scores en **CT** des PNJ. Les bonus qu'elle accorde doivent être appliqués lorsque des projectiles sont tirés ou lancés. N'oubliez pas que l'attribut du Chaos *Résistance à la Magie* n'augmente pas la **FM** du PNJ. Elle lui donne un bonus de +20 à tous ses Tests de *Contre-Magie* basés sur la **FM**.

L'alignement des PNJ n'est indiqué que lorsqu'il a un effet précis sur leurs actions et leurs attitudes. Par exemple, la plupart des Humains sont Neutres ; l'alignement d'une personne précise n'est donné que s'il est différent.

Consultez **WJRF** pour avoir plus de détails sur les compétences.

Vers Talabheim et Altdorf



Dame Anastasia Schelepin, Gentedame de Kislev

Anastasia est âgée de 18 ans et mesure 1,60 m ; elle est blonde, ses yeux sont bleus et elle a une remarquable cervelle d'oiseau. Sa langue natale est le Slave. Elle exagère délibérément zon lézer zézaiement, penzant que za la rend plus-z-intérezante, zavez-vous (pardon, savez-vous) et même vulnérable, d'une manière un peu enfantine.

Anastasia est plutôt ennuyeuse. Elle est douce et amicale envers les PJ et babille presque tout le temps, mais elle devient maussade si on lui dit de se taire ou si son voyage est retardé. Elle est, après tout, une dame de la noblesse. Elle s'attend à de la bonne nourriture, des comportements impeccables, un confort parfait, des flatteries et, en retour, elle peut offrir des conversations raffinées et intéressantes (mais pas trop difficiles) sur la poésie, les Elfes et l'opéra.

Elle s'attend aussi à ce que tout le monde reste bien à sa place et elle ne s'entichera d'aucun des PJ masculin. Ils ne sont vraiment pas ce qu'il lui faut. Sa réaction typique à toute chose qui est moins que raffinée est : *« Hiiiee. »* Elle est aussi extrêmement douée dans le rôle de la demoiselle en pâmoison.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	29	21	3	2	6	35	1	35	41	22	22	25	48

COMPÉTENCES
Alphabétisation — Eltharin et Occidental ; Baratin ; Chance ; Charisme ; Etiquette ; Héraldique ; Langue Etrangère — Reikspiel.

POSSESSIONS
Vêtements d'excellente facture, bijoux et autres fanfreluches.



Katarina Bukharin, Chaperon

Katarina est une femme sévère d'environ 55 ans, à la langue acérée et à l'œil vif. Sa langue natale est le Slave et sa prononciation du Reikspiel est remarquablement "correcte". Elle est dévouée à Anastasia, mais plutôt frustrée des limitations de sa charge. Elle fera passer cette frustration sur les PJ.

Katarina est aussi très snob. Les PJ Chevaliers Panthère dotés d'un bon score en **Soc** seront bien considérés, tous les autres seront superbement ignorés.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	29	21	2	2	5	44	1	35	51	47	44	41	43

COMPÉTENCES
Alphabétisation — Occidental et Nordique ; Charisme ; Etiquette ; Héraldique ; Langue Etrangère — Reikspiel et Nordique.

POSSESSIONS
Vêtements de bonne qualité, plusieurs livres "enrichissants" et "moralement convenables", assortiment de thés, etc.

Bêtes Halfelings du Chaos

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	43	2	3	6	50	2	41	20	31	31	41	41

COMPÉTENCES
Adresse au Tir ; Déplacement Silencieux Rural ; Dissimulation Rurale ; Esquive ; Piégeage.

POSSESSIONS
Lance (**I** +10/20, pour toucher +10), dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), arc court (**P** 16/32/150, **FE** 3), 20 flèches, veste en cuir (0/1 PA — Tronc et bras). Le Halfeling 1 possède 7 CO 13/- en monnaie ; le Halfeling 2 a un anneau d'or valant 12 CO et 3 CO en monnaie ; le Halfeling 6 dispose de 4 CO et d'un faux rubis de 18 CO cachés dans sa ceinture.

ATTRIBUTS DU CHAOS :
Halfeling Un *Figure Bestiale* (Corbeau, **A** +1, attaque par *Morsure* ; *Vision Excellente*) ; *Démarche Idiote.*

Halfeling Deux *Figure Bestiale* (Tigre, **A** +1, attaque par *Morsure, Vision Nocturne*), *Invisibilité*. Le Halfeling peut devenir invisible à volonté, même pendant un round de combat. Dans ce cas, quiconque frappant à la fin du round doit réussir un Test d'**I** pour riposter. S'il échoue, l'ennemi du Halfeling subit une pénalité de -40 pour toucher.

Halfeling Trois *Figure Bestiale* (Chèvre, **A** +1, attaque de *Cornes*).

Halfeling Quatre *Yeux Pédonculés* (10% de chances pour que tout coup à la tête sectionne un pédoncule), *Queue avec Masse* (**A** +1, attaque *Caudale*, coup de **F** 3).

Halfeling Cinq *Tête Pointue* (**Int** -10, donc **Int** 21 pour ce Halfeling), *Queue de Scorpion* (**A** +1, attaque uniquement de face ou sur les flancs, non-venimeuse).

Halfeling Six *Figure Bestiale* (Belette, **A** +1, attaque par *Morsure*), *Peau Dure comme le Fer* (PA 5, Partout).

Hommes-bêtes du Chaos

Chaque Homme-bête porte le crâne runique symbole de Khorne, peint avec du sang sur le bouclier.

Homme-bête 1

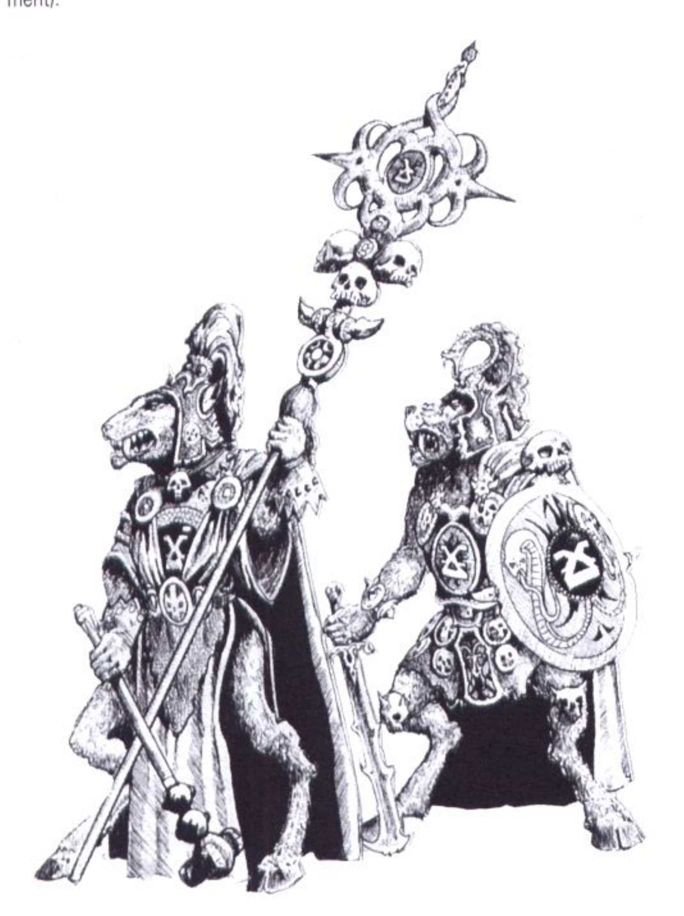
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	41	25	5	5	17	20	2	30	29	24	29	24	10

Attributs du Chaos

Face Bestiale (Aigle, **A** +1, attaque par *Morsure, Acuité Visuelle*) ; *Croissance*. Cet Homme-bête mesure près de 3,6 m, ce qui explique les modifications aux scores de **M**, **F** et **B**.

Possessions

Epée, bouclier (1 PA — Partout), cotte de mailles à manches longues (1 PA — Tronc/bras/jambes), *casque magique +1* (2 PA — Tête uniquement).



Homme-bête 2

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	3	5	11	20	2	30	29	24	29	24	10

Attributs du Chaos

Yeux Protubérants, Obésité (**E** +1, **I** -10), *Bras Multiples* (peut utiliser deux épées et deux boucliers).

Possessions

Deux épées et deux boucliers (2 PA — Partout).

Homme-bête 3

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	3	5	11	30	1	30	29	24	29	24	10

Attributs du Chaos

Couronne d'Yeux Pédonculés, Mauvais Œil. Quiconque le combat au corps à corps doit réussir un Test d'**I** pour éviter le regard de l'Homme-bête. En cas d'échec, les victimes du *Mauvais Œil* subissent des pénalités de +1/10 ou -1/10 (selon ce qui est approprié) à tous leurs Tests jusqu'à la mort de l'Homme-bête.

Possessions

Epée, bouclier (1 PA — Partout), cotte de mailles à manches longues (1 PA — Tronc/bras/jambes).



Theophilus Habermas, Répurgateur

Theophilus a 33 ans, mesure 1,83 m. Il a des cheveux bruns et longs et des yeux marrons. Il est rasé de près et soigné dans sa tenue, mais ses yeux sont profondément cernés à cause des longues heures passées en selle.

Theophilus est fanatiquement loyal envers Solkan et il ne perdra pas de temps à essayer de convaincre les PJ que l'adoration des Démons et des esprits déchus du Chaos est en pleine recrudescence dans cette région, si ce n'est dans tout L'Empire ! Lors de votre interprétation de Theophilus, essayez de faire passer deux points importants : il est un peu fou et, de plus, il y a dans son comportement quelque chose qui dérange. C'est peut-être la façon dont il parle de la montée du Chaos : « *J'ai tout vu depuis que j'ai entendu l'appel. Il y a bien des ténèbres dans ce monde, voyez-vous. J'ai vu des choses qui rendraient complètement fous les plus forts. J'ai vu des serpents avec des têtes de nouveau-nés, des naissances de monstruosités dues à la sorcellerie, des hommes et des femmes qui ont vendu leur âme et leur corps à la corruption. Je les ai vus, au cœur de la nuit, se contorsionner dans l'adoration de l'obscénité. Ils croient que je ne le sais pas, mais c'est faux ! Je les ai tous vus et entendus ! Tous ! Et ils seront tous purifiés !* » En bref, Theophilus est très doué pour son travail. Il croit parfois voir des sorcières là où il n'y en a pas, mais il en découvre aussi là où d'autres sont déjà passés.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	52	43	4	4	9	48	2	41	39	41	32	62	39

Compétences

Adresse au Tir ; Armes de Spécialisation — Arbalète de Poing ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Urbain ; Désarmement ; Eloquence ; Equitation ; Esquive ; Sixième Sens.

POSSESSIONS
Armure de plates (1 PA — Partout), cagoule de mailles (1 PA — Tête), bouclier (1 PA — Partout), *épée magique +10* (**CC** +10) avec une *Rune de Mort Mineure* pour les Enchanteurs Chaotiques, sac à dos avec les accessoires standard de voyage et une licence l'autorisant à "chasser les sorcières" (délivrée par un dirigeant local approprié), une *Potion de Soin*, sacoche et bourse contenant 43 CO 22/-. Theophilus possède aussi un cheval de guerre nommé Tannhauser.

Gropefondel'sss, Démonette de Slaanesh

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	57	42	4	3	5	60	3	10	89	89	89	89	89

REGLES SPÉCIALES
Sujette à l'*Instabilité* ; provoque la *Peur* chez les créatures vivantes de moins de 3 mètres ; immunisée contre les effets *Psychologiques* sauf ceux provoqués par les divinités ou les Démons Majeurs ; une attaque *Caudale* et deux attaques de *Griffes* ; 1 PA (Partout).

Andreas Blumentopf, Templier

Andreas est âgé de 27 ans, mesure 1,88 m et est de corpulence moyenne. C'est le blond aux yeux bleus classique, qui paraît bien rasé et presque bien récuré. Il est intelligent mais plutôt téméraire et impatient de faire ses preuves.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	52	46	4	4	11	57	2	48	60	51	65	60	51

COMPÉTENCES
Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Désarmement ; Equitation ; Esquive ; Langage Secret — Jargon des Batailles ; Pictographie — Templier.

POSSESSIONS
Cotte de mailles à manches longues (1 PA — Tronc, jambes, bras), casque (1 PA — Tête), bouclier (1 PA — Partout), *épée magique +10/+1* (**CC** +10, **D** +1), dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), arbalète (**P** 32/64/300, **FE** 4, **Rch** 1), 14 carreaux, dont 3 sont des *Flèches de Précision +20*, anneau d'or valant 16 CO, outre d'eau, bourse avec 35 CO.

Sept Hommes d'Infanterie de Wolfenburg

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	35	3	4	7	41	1	36	29	29	36	29	29

COMPÉTENCES
Bagarre ; Coups Puissants ; Désarmement ; Esquive ; Langage Secret — Jargon des Batailles.

POSSESSIONS
Chemise de mailles (1 PA — Tronc), casque (1 PA — Tête), bouclier (1 PA — Partout), épée, couteau (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), arbalète (**P** 32/64/300, **FE** 4, **Rch** 1), 10 carreaux, sac, provisions, outre d'eau.

Meurtre Dans l'Après-Midi

Gunnar Hofgen, Ex-Médecin

A près de 80 ans, Gunther est complètement voûté et ses cheveux plats lui tombent sur la figure quand il clopine. Il est très amical et aime bavarder. Il appréciera de parler avec tout PJ ayant une once de connaissance médicale, même si cela s'arrête à la Connaissance des Plantes ou des Herbes. Gunnar est bien traité par Bengt et par le personnel, mais il s'ennuie parfois. Sa vue baisse et il ne peut plus passer autant de temps à lire que ce qu'il voudrait

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	21	05	2	2	4	25	1	29	35	55	45	39	57

COMPÉTENCES
Alphabétisation — Occidental et Classique ; Connaissance des Parchemins ; Fabrication de Drogues ; Langage Secret — Classique ; Pathologie ; Résistance à l'Alcool ; Traumatologie

POSSESSIONS
Récipient de verre contenant 40 sangsues, flacons de drogues diverses, bouteilles de tord-boyaux, tablier de chirurgien pendu à un crochet à viande, scie, etc.

Bengt Liebermann, Barman et Gérant

Bengt est un homme taciturne aux yeux bruns et au corps assez velu. Il n'est pas très grand (seulement 1,65 m) mais il est bâti comme une barrique. Il est plus calme que la plupart des débitants de boissons et, même s'il n'aime pas les Elfes et accorde aux Nains le bénéfice du doute, il est honnête et correct. Les PJ peuvent compter sur lui pour conserver et transmettre des messages (sans les lire), pour donner des informations exactes sur les lieux d'Altdorf et pour bien d'autres choses encore.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	35	5	3	7	45	1	41	29	29	35	39	46

COMPÉTENCES
Bagarre ; Commerce ; Conduite d'Attelage ; Distillation ; Force Accrue ; Résistance à l'Alcool.

POSSESSIONS
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc/bras), épée (sous le comptoir), autres possessions à votre convenance.

Alexa et Gilda Lindenthal, Serveuses

Alexa a 20 ans, Gilda 22. Toutes deux ont des yeux bleus, une chevelure couleur de miel, sont de la même taille (1,68 m) et ont la même silhouette



fine. Elles sont de bonne nature, bonnes travailleuses et possèdent un bon sens de la répartie. Elles peuvent remettre en place tout client excessivement démonstratif avec une remarque vive et généralement cinglante. Elles économisent leur argent dans l'espoir de retourner chez elles, à Stumpf près de Carroburg, où elles comptent ouvrir un salon de thé.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	25	29	2	3	4	40	1	38	23	38	32	35	37

Compétences
Acuité Auditive (uniquement Alexa) ; Badinage ; Chant ; Charisme ; Cuisine ; Lecture sur les Lèvres (uniquement Gilda) ; Natation.

Possessions
Ce que vous souhaitez.

Le Mutant des Lancettes Croisées

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	22	-	4	4	17	41	5	-	10	10	39	39	-



Alignement
Chaotique

Compétences
Escalade (un souvenir de son passé humain).

Attributs du Chaos
Hybride de Jabberwock ; seules les jambes du mutant sont restées humaines, son torse et le reste du corps sont maintenant ceux d'un petit Jabberwock ; sujet à la *Stupidité*, provoque la *Peur* chez les créatures vivantes, pas de régénération et pas de morsure empoisonnée. Deux *Tentacules* à la place des bras : ils peuvent s'étirer jusqu'à 8 mètres pour infliger une attaque (considérée comme une attaque de *Griffes*), *Têtes Multiples*, qui lui donne trois têtes et *Figure Bestiale* (Cochon), lui accordant trois attaques par *Morsure*.

PNJ Standard à Altdorf

Chevaliers Panthère

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	49	46	4	4	9	55	2	41	35	35	41	47	46

Compétences
Coups Précis ; Coups Puissants ; Désarmement ; Equitation ; Esquive ; Langage Secret — Jargon des Batailles ; 50% de chances d'*Héraldique* ; 50% de chances de *Réflexes Eclairs* (**I** +10) ; 50% de chances d'*Alphabétisation* ; 50% de chances d'*Armes de Spécialisation — Armes à Deux Mains* ; 50% de chances d'*Armes de Spécialisation — Armes de Parade* ; 50% de chances de *Force Accrue* (**F** +1) ; 50% de chances de *Résistance Accrue* (**E** +1).

Possessions
Cotte de mailles à manches (1 PA — Tronc, bras, jambes), plastron de cuirasse (1 PA — Tronc), cagoule de mailles (1 PA — Tête), bouclier (1 PA — Partout), épée à deux mains (**I** -10, **D** +2), ou arme simple (généralement une épée), bourse avec au moins 15 CO, médaillon d'or des Chevaliers Panthère, autres objets à votre convenance.

Garde

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	30	4	3	9	39	1	32	27	29	39	32	39

Compétences
Armes de Spécialisation — Escrime ; Coups Puissants ; 75% de chances de *Désarmement* ; 50% de chances d'*Esquive* ; 50% de chances de *Coups Assommants* ; 10% de chances de *Course à Pied*.

Possessions
Cotte de mailles (1 PA — Tronc, jambes), casque (1 PA — Tête), bouclier (1 PA — Partout), rapière (**I** +20, **D** -1), dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), 25% de chances d'arc normal (**P** 24/48/250, **FE** 3) et 20 flèches.

Hommes de Main

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	3	4	7	30	1	29	29	29	29	29	29

Compétences
25 % de chances d'*Armes de Spécialisation — Armes de Poing* ; 25 % de chances de *Bagarre* ; 25 % de chances de *Coups Puissants* ; 25 % de chances de *Lutte*.

Possessions
Gilet en cuir (0/1 PA — Tronc uniquement), gourdin, coup-de-poing (uniquement pour ceux qui ont *Armes de Spécialisation — Armes de Poing*).

Voleur (Tire-Laine)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	35	25	3	4	5	35	1	35	29	29	29	29	31

Compétences
Camouflage Urbain ; Escamotage ; Fuite ; Langage Secret — Jargon des Voleurs ; Pictographie — Voleurs ; Vol à la Tire ; 25% de chances de *Course à Pied* ; 25% de chances d'*Evaluation*.

Possessions
Dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), 1D6 mouchoirs de soie, 1D10 +5 Pistoles, 1 ou 2 bricoles volées (valant 1D6 Pistoles).

Un Nouvel Empereur ?

Graf Boris Todbringer

Le Graf Boris a 58 ans et relève d'une longue maladie. Il mesure 1,85 m et est bien bâti (mais sans être gras). Il a avec des cheveux clairsemés et des yeux bruns. Bien qu'en voie de guérison, il se fatigue aisément, s'impatiente facilement et il a du mal à se concentrer. Mais actuellement, il a des passages où sa force et sa lucidité sont de nouveau comme avant.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	45	48	4	4	8	41	1	48	53	45	45	53	54

Alignement
Bon

Compétences
Alphabétisation ; Armes de Spécialisation — Armes à Deux Mains ;

Charisme ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Eloquence ; Etiquette ; Histoire ; Théologie.

Possessions
Comme vous jugez bon ; crédit et argent illimités !

Ar-Ulric, Grand Prêtre d'Ulric

A 49 ans, Ar-Ulric est un homme bien musclé d'environ 1,83 m, aux cheveux brun-auburn et aux yeux noisette. Son nez aquilin et ses hautes pommettes le rendent assez séduisant. Il est de nature amicale, plutôt tolérant et généreux, bien qu'il soit assez timide en présence des femmes.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	42	43	6	7	9	60	1	77	72	55	61	66	62

Compétences
Alphabétisation — Occidental et Classique ; Armes de Spécialisation — Armes Articulées, Armes à Deux Mains ; Charisme ; Connaissance des Parchemins ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Désarmement ; Eloquence ; Esquive ; Etiquette ; Fabrication de Parchemins ; Fabrication de Potions ; Immunité contre les Maladies ; Immunité contre les Poisons ; Incantations — Magie Mineure et Cléricales 1, 2, 3 et 4 ; Langue Hermétique — Magikane ; Méditation ; Sens de la Magie ; Théologie.

Sorts
49 *Points de Magie* ; vous pouvez choisir tous les sorts d'Ar-Ulric parmi ceux approuvés par Ulric.

Possessions
Tenue de cérémonie constituée par une *armure de plates magique +1* et un *fléau à deux mains +5* (+5 en **CC**), cape en peau de loup, robes, autres objets à votre convenance.





Archi-Lector Kaslain, Clerc de Sigmar

Kaslain est âgé de 63 ans, mais sa belle allure, ses cheveux blonds et sa bonne condition physique lui en font paraître 45. Il porte de façon impeccable ses robes grises.

Kaslain s'exprime d'une voix douce, il est sensible et pragmatique ; toujours prêt à chercher des solutions, il ne craint pas les compromis, mais ce n'est pas un faible. Si besoin est, il peut imposer ses arguments. En fait, on pourrait dire de lui qu'il a un poing de fer dans un gant de velours, que c'est un homme avec une trempe d'acier — il a acquis cela dans sa jeunesse, lorsqu'il combattait au côté des Nains de Karak-Kadrin. Au contraire de la majorité des Sigmarites, il n'est pas hostile au culte d'Ulric, mais il ne l'admettra jamais en public.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	29	3	3	8	53	1	57	55	67	62	71	66

Compétences
Alphabétisation — Occidental et Classique ; Charisme ; Connaissance des Parchemins ; Désarmement ; Eloquence ; Esquive ; Etiquette ; Evaluation ; Fabrication de Parchemins ; Fabrication de Potions ; Histoire ; Immunité contre les Maladies ; Immunité contre les Poisons ; Incantations — Cléricales 1, 2, 3 et 4 ; Langue Hermétique — Magikane ; Législation ; Méditation ; Sens de la Magie ; Sens de la Répartie ; Théologie.

Sorts
53 *Points de Magie* ; vous pouvez choisir tous les sorts de Kaslain parmi ceux approuvés par Sigmar.

Possessions
Armure de Corrosion de plates complète, *Bâton Magique* (agit comme un Joyau d'Energie contenant 10 PM et ajoute aussi **CC** +10 et **D** +1), *Joyau d'Energie* contenant 8 PM, *Amulette de Charbon*, *Anneau de Prévention Multiple* (contre *Sommeil, Débilité, Fuite*), *Baguette de Jais*, autres objets non-magiques à votre convenance.



Prince Héritier Wolfgang

Wolfgang a 26 ans, des cheveux brun-gris, des yeux marron clair et une peau très pâle. Ses traits sont plutôt quelconques et rondouillards ; aucun caractère remarquable ne les relève, ni, en l'occurrence, aucune trace de véritable noblesse d'esprit. De toute façon, c'est un esprit faible, aisément influencé par des personnalités plus fortes. Son apparence et son comportement ne font rien pour contredire de telles impressions.

Au moment de la réunion des Electeurs, il est vêtu de robes simples, et même strictes. Il porte uniquement une grande amulette d'or autour du cou, qui affiche le symbole de Sigmar.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	49	10	4	5	13	49	2	21	29	39	39	39	10

Alignement
Chaotique

Attributs du Chaos
Illusion de Normalité ; Wolfgang semble être un Humain parfaitement ordinaire. En combat, ses autres mutations sont révélées : *Griffes Aiguisées Comme des Rasoirs* (lui donnant une attaque par *Griffes*), *Yeux Pédonculés* (10% de chances pour sectionner un pédoncule lors d'un coup à la tête), *Ailes* (vole comme un *Piqueur*). Lorsque son *Illusion de Normalité* est brisée, Wolfgang provoque la *Peur* chez les créatures vivantes et est immunisé contre la *Peur*, sauf celle produite par les Démons et les divinités.

Wolfgang a aussi une mutation unique. Il possède une langue de métal vivant, effilée comme un rasoir, qui lui donne l'équivalent d'une attaque par *Morsure*. Lancez 2D6, plutôt qu'un seul, pour déterminer les Dommages infligés par la langue. Si le résultat d'au moins un des dés est 6, des dommages supplémentaires sont infligés. Enfin, si la langue atteint la tête, lancez 1D6 ; sur un 6, la victime est décapitée (les armures et les protections magiques n'ont aucun effet). Si le résultat est différent, déterminez les dommages normalement, comme indiqué précédemment.

A Bord de la Comète

La Comète

M	R	B	Capacité
3	6	50	45 000

La Comète est un bateau fluvial de taille moyenne. Kaslain l'a enchanté de sorte qu'il maintient une vitesse constante, quel que soit le courant. Il ne s'échoue jamais et le pilote n'a qu'à veiller à ce qu'il ne heurte pas d'autres bateaux. Pour plus de renseignements sur les vaisseaux fluviaux, voir *La Vie Fluviale Dans L'Empire* dans **MSR**.



Adolph Rinner, Capitaine de la Comète

Adolph a 38 ans, mesure un peu plus de 1,80 m et est bien bâti, avec des cheveux et des yeux bruns. Il est juste, honnête et réfléchi. Il mène la Comète pour le compte de Kaslain depuis deux ans et il est donc habitué à traiter avec des gens de toutes les classes de la société. De plus, ses connaissances du Reik et du Haut Reik sont encyclopédiques. Il apprécie Kaslain, son bateau et ses devoirs, particulièrement parce que l'Archi-Lector l'autorise à utiliser une partie de la place de la Comète pour son compte. Cela lui permet de faire un peu de commerce et de bien arrondir ses finances. Adolph n'est pas un Sigmarite fanatique — c'est aussi un fidèle de Manaan, à cause du temps passé sur l'eau — mais il respecte toujours les jours sacrés de Sigmar.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	47	38	4	4	10	51	2	47	52	38	35	40	43

Compétences
Armes de Spécialisation — Armes de Parade ; Canotage ; Conduite d'Attelage ; Coups Puissants ; Course à Pied ; Esquive ; Manœuvres Nautiques ; Natation ; Orientation ; Pêche ; Potamologie ; Résistance à l'Alcool ; Vision Nocturne.

Navigation
54%

Possessions
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc, bras), coutelas, dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), médaillon d'or sur une chaîne autour du cou (valeur 2 CO), ceinture contenant 22 CO.

Adolph a aussi en sa possession un petit coffre contenant 500 CO, que Kaslain lui a remis afin qu'il le transmette aux PJ. Il attendra trois jours avant de leur remettre l'argent, juste le temps de s'assurer que ce sont des gens "convenables".

Bruno Furst, Olaf Gross, Werner Sonnabend et Klaus Fassbinder

L'équipage de la Comète est composé de braves gars sur qui l'on peut compter pour faire leur travail et pour s'occuper des PJ. Klaus Fassbinder a un petit problème avec la boisson, et il se laisse parfois aller à la dépression et à l'auto-apitoiement. Adolph Rinner l'envoie rarement en ville tout seul car Klaus finirait systématiquement devant un verre.

Olaf Gross peut créer des problèmes aux PJ. C'est un ardent fidèle de Sigmar. S'il a vent des projets des PJ, il sera loin d'apprécier leur "hérésie". S'il en a l'occasion, il aidera les fanatiques qui sont à leurs trousses. Son aide sera cependant de nature pacifique, il se contentera de les maintenir informés des déplacements des PJ.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	31	3	4	6	31	1	35	25	31	31	31	25

Compétences
Canotage ; Manœuvres Nautiques ; Natation ; Orientation ; Pêche ; Potamologie ; 50% de chances de Force Accrue (**F** +1 dans le profil ci-dessus).

Navigation
41%

Possessions
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc, bras), arme simple, 1D10 CO, 2D10 Pistoles chacun, possessions mineures, telles que blagues à tabac et autres.

Le Serpent Tortueux



Martin Gladische, Sorcier Chaotique de Tzeentch

Martin a 31 ans, il est mince, ses cheveux sont frisés et ses yeux verts. Ses incisives supérieures proéminentes lui donnent un air un peu idiot, mais ce serait une erreur de le considérer comme tel. Il est totalement dévoué à Tzeentch : lorsqu'il entreprend une tâche, il le fait avec toutes ses capacités.

Martin tient à sa peau par dessus tout, sauf son dévouement pour Tzeentch. Il prend toujours soin d'incanter son *Aura de Protection* avant les combats et d'employer son *Anneau de Coups* au mieux des possibilités.

Par contre, il ne se soucie pas de la vie de ses sbires. Il est prêt à les sacrifier pour l'accomplissement d'une œuvre à la gloire de Tzeentch.

Pour l'instant, il tient particulièrement à empêcher les PJ de retrouver le Marteau. Si un combat tourne mal pour lui, il multipliera ses efforts la fois suivante. Martin ne peut pas accepter la défaite, même au prix de sa vie. Il sait aussi que Tzeentch s'occupe des siens, pourvu qu'ils réussissent.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	42	25	3	4	9	65	1	29	42	41	37	56	37

Compétences
Alphabétisation ; Connaissance des Parchemins ; Eloquence ; Identification des Mort-Vivants ; Incantations — voir ci-dessous ; Langage Secret — Classique ; Langue Hermétique — Magikane ; Méditation ; Réflexes Eclairs ; Sens de la Magie ; Théologie.

Sorts
27 Points de Magie ;

Magie Mineure Malédiction, Ouverture, Sommeil, Zone de Silence.

Magie de Bataille *Niveau 1* — Aura de Résistance, Force de Combat, Guérison des Blessures Légères, Projectiles Enflammés, Rafale de Vent ;
Niveau 2 — Aura de Protection, Ralliement Magique, Vol de Pouvoir Magique.

Possessions
Bouclier (1 PA — partout), *Amulette de Cuivre Trois-Fois-Béni* (**D** -1 sur les armes non-magiques, +10 aux Tests d'**E** dus aux empoisonnements — de plus l'amulette devient verte à moins de 3 cm d'un poison ou d'une substance empoisonnée), *bâton lesté magique* (**D** -1) avec comme capacités *Résistance au Feu* (pas de dommage subi par des attaques de feux normaux ou de sorts de *Boule de Feu*) et un bonus de +10 en *Sang-froid* pour tous les Tests, *Anneau de Coups* (*Coups Puissants, Coups Précis, Coups Assommants*, chacun une fois par jour pendant 6 rounds), justaucorps et culotte, mouchoir pourpre, sacoche avec 14 CO, autres possessions à votre guise.

Ulrike Kroger, Assassin

Ulrike a 29 ans, mesure 1,75 m. Elle est blonde et hâlée. Ses vêtements sont sobres et elle n'accentue pas les traits attirants de son visage. Elle est très douée pour ce qu'elle fait. Elle est tranquille, sait se battre et n'hésite pas à tuer. Elle considère que les Orques sont infâmes et dégoûtants, et elle est très fière de l'épée qu'elle possède.

Ulrike n'est pas une servante volontaire de Tzeentch ; elle est sous l'influence d'une *Boule des Merveilles* (voir ci-dessous). Si Martin Gladische est abattu, elle s'évanouira. En revenant à elle, elle saura qu'il a contrôlé son esprit. Elle voudra aussi regarder une nouvelle fois dans la Boule.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	53	54	5	5	9	52	2	37	32	44	41	47	40

Alignement
Neutre

Compétences
Adresse au Tir ; Armes de Spécialisation — Sarbacane, Armes de Poing, Filet et Armes à Deux Mains ; Bagarre ; Camouflage Rural et Urbain ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Déguisement ; Déplacement Silencieux Rural et Urbain ; Désarmement ; Escalade ; Esquive ; Force Accrue ; Préparation de Poisons.

Possessions
Veste de cuir magique (1/2 PA — Tronc, bras), *serre-tête magique +1* (1 PA — Tête uniquement, mais pas d'encombrement ni de pénalité aux tests concernés), bouclier (1 PA — Partout), *Arc Long de Force* (**P** 32/64/300, **FE** 5), épée avec une *Rune de Petite Mort* contre les Orques et les Semi-Orques, sarbacane (**P** 12/24/50, **FE** 1), 6 dards empoisonnés (chacun porte deux doses d'Humanicide), sacoche avec 25 CO, *Boule des Merveilles* (voir ci-dessous), autres objets à votre convenance.

Boule des Merveilles
La Boule des Merveilles ressemble à toute autre boule de cristal des diseurs de bonne aventure. Un kaléidoscope de couleurs, de formes et de motifs, en constant mouvement, occupe son centre. Toute personne qui regarde dedans doit réussir un Test de **FM** ou être hypnotisée par la Boule. Grâce à sa magie, elle guidera alors sa victime hypnotisée vers le plus proche adorateur de Tzeentch qu'elle considérera comme son meilleur ami et son mentor, et obéira à toutes ses instructions sans poser de questions. Ulrike est virtuellement l'esclave de Martin, jusqu'à ce que l'influence de la Boule soit brisée. Si l'un des PJ regarde dans la Boule et échoue au Test, il plongera dans une transe catatonique. Tzeentch ne souhaite pas détenir en esclavage un des PJ.

Si on laisse Ulrike regarder dans la Boule, ses yeux deviendront vitreux et elle tentera de partir à la recherche d'un sorcier de Tzeentch. Pour chasser l'influence de la Boule, elle doit passer par une phase de "manque". Pendant cette période, il faudra l'empêcher de se blesser et de blesser les autres. Ulrike doit chaque jour réussir un Test de **FM** pour éviter de regarder dans la Boule, à moins que les PJ ne l'en empêchent physiquement. Dès qu'Ulrike a passé trois jours sans regarder dedans (ou qu'elle a réussi deux Tests successifs de **FM**), l'emprise de la Boule est brisée.

La Boule peut être matériellement détruite. Ses caractéristiques sont **R** 3 et **D** 5 ; mais toute personne qui est sous son influence lors de sa destruction gagnera immédiatement 1D6 Points de Folie.

Si les PJ gardent Ulrike avec eux — et l'aident à briser le contrôle de la Boule — elle leur donnera volontiers n'importe lequel de ses objets magiques, sauf l'épée. Si vous le désirez, elle peut les accompagner dans leur quête ; en cas de décès d'un des PJ, elle permet d'assurer un personnage de remplacement.

Franz Hilgenburg, Anarchiste - Cultiste

Franz a 44 ans, mesure 1,60 m et arbore de long cheveux plats. Il est vraiment fou. Il se parle à lui-même, rit de ses propres plaisanteries ou



s'esclaffe sans raison précise et doit constamment essuyer la bave qui coule sur son menton. Ses vêtements n'ont pas été lavés depuis des années, pas plus que lui d'ailleurs. Menacé d'un affrontement direct, il s'enfuira — et il peut filer comme une flèche. S'il pense pouvoir tirer sur un ennemi, il le fera sans se soucier du nombre "d'amis" qui se trouvent sur la trajectoire. Il a deux talents en sa faveur. Tout d'abord, il obéit sans discuter aux ordres de Martin. Ensuite, il est incroyablement habile avec son tromblon et ses bombes.

Les compétences de Franz sont telles que, parfois, même les problèmes d'ignition tournent en sa faveur. Si cela arrive à une de ses armes, lancez 1D6. Sur un résultat pair, l'arme fonctionne avec une efficacité accrue ; le tromblon tire avec une **FE** de 6 ; une bombe explosive ou incendiaire infligera 1 Point de Dommage supplémentaire à tous ceux qui sont à portée. Il peut aussi particulièrement bien équilibrer le poids de ses bombes. Lorsqu'il en lance une, les portées sont 3/8/14 mètres.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	39	46	3	3	7	48	1	52	23	46	25	42	27

Compétences
Armes de Spécialisation — Tromblon, Bombes Explosives et Incendiaires ; Course à Pied ; Esquive ; Fuite.

Possessions
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc, bras), casque d'étain (1 PA — Tête), boîte avec 6 bombes (explosives, **P** 3/8/14, **FE** 6) et 6 flasques d'huile (incendiaires, **P** 3/8/14, **FE** — dégâts normaux dus au feu) plus six bouteilles, corde et tout ce qu'il faut pour réaliser les bombes incendiaires, dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), sac avec deux tromblons chargés (**P** 24/48/250, **FE** 3, **Rch** 3).

Joachim Bonner, Paulus Kochbrun et Gregor Ghastleben, Cultistes de Tzeentch

Joachim, Paulus et Gregor sont loyaux envers Martin et feront tout leur possible pour abattre les PJ. Martin les considère comme de la chair à canon utile.



M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	33	3	3	5	32	1	29	25	27	26	35	24

Alignement
Chaotique (Tzeentch).

Compétences
Armes de Spécialisation — Armes de Poing ; Bagarre ; Esquive.

Possessions
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc/bras), armes simples (gourdin), armes de poing (coup-de-poing), arcs courts (**P** 16/32/150, **FE** 3), 15 flèches, autres objets mineurs à votre guise, comme des peignes de poches, des petits couteaux, etc.

Cultistes du Sceptre de Jade

Emmanuelle Fleschflascher

Emmanuelle a 28 ans, mesure 1,78 m et est exceptionnellement bien faite. Ses yeux verts et sa chevelure auburn en ont entraîné plus d'un dans le culte de Slaanesh. Elle savoure son pouvoir sur les autres et n'hésite pas à user de toutes formes de subversion, de séduction, de débauche ou de meurtre si — et avec un grand si — elle en retire une satisfaction immédiate.

Ses pensées sont actuellement centrées sur Kaslain et sur toutes les choses particulièrement avilissantes que, avec ses compagnons, elle va faire subir à l'Archi-Lector. Si et quand elle découvre que Kaslain ne se trouve pas à bord de la Comète, sa colère sera tout aussi dévorante. Elle tentera de capturer un ou plusieurs PJ afin de le ou les faire mourir de plaisir...

En cas d'affrontement, Emmanuelle essayera d'évoquer une Démonette avec sa *Statuette de Jade* (voir ci-dessous). Elle Incantera *Débilité* sur les PJ, ne recourant à la violence qu'en dernier ressort. Elle ne tient absolument pas à tuer les gens alors qu'ils sont tellement plus intéressants et amusants à avoir comme prisonniers...

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	32	3	4	7	57	1	49	39	35	31	42	47

Alignement
Chaotique (Slaanesh).

Compétences
Alphabétisation ; Connaissance des Parchemins ; Eloquence ; Incantations — Magie Mineure et Cléricales 1 et 2 ; Langage Secret — Classique ; Langue Hermétique — Magikane ; Méditation ; Réflexes Eclairs ; Résistance Accrue ; Résistance à l'Alcool ; Séduction.

Attributs du Chaos
Emmanuelle a été marquée deux fois par Slaanesh afin d'augmenter ses capacités pour le plaisir et pour mieux accomplir la volonté de Slaanesh. Elle possède des *Jambes Puissantes* et des *Membres Elastiques* qui permettent à ses bras de s'étirer à 10 mètres, tout en réalisant des attaques au corps à corps. Toute personne se trouvant de 2 à 10 mètres d'Emmanuelle doit réussit un Test d'**I** pour pouvoir l'attaquer en retour. Tous les coups résultants s'appliquent à ses bras.

Points de Magie
25

Magie Mineure — Ouverture, Sommeil, Zone de Silence.

Magie de Bataille — *Niveau 1* — Débilité, Détection de la Magie, Main de Fer, Vol ;
Niveau 2 — Aura de Protection, Brouillard Mystique, Démolition, Zone de Fermeté.

POSSESSIONS
Arc court (**P** 16/32/150, **FE** 3), 30 flèches, quatre *Flèches de Précision +20* (CT +20), épée, *Anneau de Prévention Multiple* (efficace contre *Boule de Feu, Eclair* et *Débilité*), vêtements exotiques très décolletés (mais elle possède aussi des tenues adaptées aux déplacements dans la nature), *Statuette de Jade* magique (brisée ou jetée dans l'eau, elle évoque une Démonette qui apparaît en 1D3 rounds), petite mallette contenant les composants pour les sorts ci-dessus, pour 125 CO de bijoux divers et 10 doses de poudre narcotique (de sa propre fabrication). Une dose ne provoque pas de Test d'**E** — la victime se sent euphorique et est sujette à toute une série d'hallucinations agréablement stimulantes pendant 2D4 heures et les scores en **FM**, **Cl** et **Int** sont réduits de -10. En cas d'échec au Test d'**E** à la deuxième dose, ou aux suivantes, la substance est mortelle. Chaque Test se fait avec une pénalité de -10 pour chaque dose après les deux premières. Autres possessions à votre guise.

Anika Furrfondler

La blonde Anika aux yeux immenses paraît beaucoup moins que ses 28 ans. Au départ herboriste, elle a été entraînée au service de Slaanesh par Emmanuelle. Anika est très inventive, curieuse et a des tendances sadiques. A cause de cela, elle a tué plus d'un de ses amants pour son propre amusement. C'est la compagne idéale d'Emmanuelle.

En combat, elle lancera le sort *Sommeil*, puis elle attaquera les PJ qui sont encore debout.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	49	32	3	3	8	69	1	38	35	32	37	48	43

ALIGNEMENT
Chaotique (Slaanesh).

COMPÉTENCES
Alphabétisation ; Armes de Spécialisation — Fléau et Armes à Deux Mains ; Calcul Mental ; Connaissance des Parchemins ; Connaissance des Plantes ; Etiquette ; Identification des Plantes ; Incantations — Magie Mineure, Magie de Bataille 1 ; Langage Secret — Classique et Langage de Guilde ; Langue Hermétique — Druidique et Magikane ; Méditation ; Pathologie ; Résistance à l'Alcool ; Séduction ; Théologie ; Traumatologie.

ATTRIBUTS DU CHAOS
Agilité, **I** +30.

POINTS DE MAGIE
13

Magie Mineure Flammerole, Malédiction, Renfort de Porte, Sommeil.

Magie de Bataille *Niveau 1* — Aura de Résistance, Force de Combat, Guérison des Blessures Légères.

POSSESSIONS
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc, bras), coiffe de cuir (0/1 PA — Tête), fléau à deux mains (**I** -20, pour toucher -20, **D** +3, **Prd** -10), *Amulette de Charbon* (avec un seul sort de *Boule de Feu* restant), *Joyau d'Energie* (contient 9 PM), sacoche contenant les composants des sorts ci-dessus (suffisamment pour incanter chaque sort deux fois), philtre d'amour végétal (-20 au Test de **FM** du buveur pour résister à une tentative de *Séduction* de la part d'Anika), sacoche avec 11 CO, différents bijoux valant 40 CO, autres possessions à votre gré.

Axel Throbleiben et Joachim Humprutter, Cultistes de Slaanesh

Axel a 25 ans et mesure 1,80 m. Il est mince, avec des cheveux châtain clair et une peau plutôt colorée, alors que Joachim a 22 ans et mesure 1,78 m ; son visage est marqué par l'acné et ses cheveux sont noirs et graisseux. Tous deux sont des imbéciles qui ne se refusent rien et qui n'ont pas réalisé à quelles extrémités l'adoration de Slaanesh peut mener. Ils sont souvent sous l'effet de drogues, de boissons ou des deux, mais ils ont appris à faire tout ce qu'Emmanuelle leur ordonne. Jusque-là, cela leur a permis d'échapper aux délicates attentions d'Anika…

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	29	3	3	5	34	1	32	25	29	29	35	35

ALIGNEMENT
Chaotique (Slaanesh).

COMPÉTENCES
Esquive ; Résistance à l'Alcool ; Réflexes Eclairs (Axel uniquement, **I** +10) ; Résistance Accrue (Joachim uniquement, **E** +1).

POSSESSIONS
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc, bras), casque (1 PA — Tête uniquement), épée, bouclier (1 PA — Partout), fronde (**P** 24/36/150, **FE** 3), le reste comme vous voulez.

Ss'ukkeee'see, Démonette Marine de Slaanesh

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	57	42	4	3	5	60	4	10	89	89	89	89	89

ALIGNEMENT
Chaotique (Slaanesh).

REGLES SPÉCIALES
Sujette à l'*Instabilité* ; provoque la *Peur* chez les créatures de taille inférieure à 3 mètres ; immunisée contre les effets *Psychologiques* sauf ceux produits par les divinités ou les Démons Majeurs ; sujette à la *Haine* des créatures et des adeptes de Khorne ; une attaque *Caudale*, une attaque de *Langue* et deux de *Griffes* ; 1 PA (Partout).

ATTRIBUTS DU CHAOS
Créature Marine, **M** 1 sur terre ; *Figure d'une Monture de Slaanesh*, elle peut donc porter une attaque de *Langue* à 6 mètres. Si l'attaque réussit, la cible est capturée et ne peut ni bouger ni attaquer. La cible doit réussir un Test de **F** pour ne pas être attirée vers la Démonette. La langue a pour caractéristique **E** 1, **B** 4. Si un PJ est entraîné sous l'eau, il se noiera en un nombre de rounds égal à son *Endurance*.

Cultistes de la Faucille Pourpre



Konrad Waldheim, Adorateur de Khorne

Konrad a 31 ans et mesure 1,78 m. Il est blond et mince. Sa peau est pâle comme celle d'un prisonnier, ce qui lui vient de ses anciennes activités professionnelles, en tant que geôlier et tortionnaire, et non pas d'une vie de crimes infructueux. Konrad a commencé à servir Khorne en assassinant tranquillement quelques prisonniers que personne ne regretta. Puis il est passé à une échelle plus grande en sévissant dans les ruelles obscures d'Altdorf. Il finit par quitter L'Empire et s'est dirigé vers les Terres Incultes du Chaos.

La chance lui a fait croiser la route de Niklaus Schwerin et, par une chance encore plus grande, Konrad a réussi à persuader le Champion de ne pas le tuer. Depuis il contrôle Niklaus, bien que parfois ce contrôle soit très mince. Konrad n'attend plus que le moment où il pourra s'approprier l'armure de Niklaus et devenir un véritable Champion de Khorne. Peut-être, avec la mort d'Emmanuelle et de ses dégénérés, verra-t-il son vœu le plus cher se réaliser…

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	37	5	7	9	44	2	32	38	32	29	46	26

ALIGNEMENT
Chaotique (Khorne).

COMPÉTENCES
Armes de Spécialisation — Fouet ; Déplacement Silencieux Urbain et Rural ; Escalade ; Escamotage ; Esquive ; Force Accrue ; Immunité contre les Maladies ; Immunité contre les Poisons ; Résistance Accrue ; Torture.

ATTRIBUTS DU CHAOS
Illusion de Normalité ; les autres "dons" de Konrad sont cachés jusqu'à ce qu'il combatte. *Substitut Sanguin — Acide*, **E** +1, si Konrad est blessé par une arme, un jet d'acide jaillit de la blessure ; son adversaire doit réussir un Test d'**I** ou encaisser un coup de **F** 3 ; le Test d'**I** subit une pénalité de -20 lors de la première blessure infligée à Konrad. *Résistance Magique*, **FM** +20 pour tous les Tests de *Contre-Magie*. *Griffes Acérées*, **A** +1.

POSSESSIONS
Cottes de mailles à manches longues (1 PA — Tronc, bras, jambes), cagoule de mailles (1 PA — Tête), deux *Pierres de Sang* (permettent à Konrad d'évoquer Khakkadshak, l'Annonce de Sang, en deux occasions différentes), bourse avec 55 CO, autres possessions à votre guise.

Niklaus Schwerin, Champion du Chaos

Grâce aux récompenses de Khorne, Niklaus est un véritable crétin. Les notions de bien et de mal n'ont aucun sens pour lui ; *« Du sang pour le Dieu Sanglant ! »* c'est la seule chose avec laquelle il peut comparer le bon et le mauvais. Il laisse toute la réflexion à Konrad et ne comprend que le plus simple des concepts — *« Tuer ! »* — qui est aussi son préféré. Niklaus est une machine à tuer, rien de plus.



M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	61	-	5	5	11	41	3	-	44	10	31	17	13

ALIGNEMENT
Chaotique (Khorne).

COMPÉTENCES
Alphabétisation ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement ; Esquive ; Force Accrue ; Langage Secret — Jargon des Batailles.

RÉCOMPENSES DE KHORNE
Armure du Chaos (2 PA — Partout), *Bonus d'Agressivité*, **CC /CT** +10 ; *Perte de Personnalité*, **Int**, **Cl**, **FM** et **Soc** -20.

ATTRIBUTS DU CHAOS
Extrémités Armées, **I** -10, **F** +1, **CT** = 0 ; *Appendice Buccal*, voir ci-dessous ; *Tentacules*, les deux bras de Niklaus sont des tentacules terminés par des masses, **Dex** = 0.

L'*Appendice Buccal* de Niklaus est composé de mâchoires béantes garnies de crocs sur une tige épaisse et musclée. Il sort de son ventre et lui accorde une attaque par *Morsure* de **F** 3.

POSSESSIONS
Vaste manteau, qui dissimule ses nombreuses mutations.

Khakkadshak, Annonce de Sang de Khorne

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	42	4	3	5	60	2	89	89	89	89	89	14

ALIGNEMENT
Chaotique (Khorne).

REGLES SPÉCIALES
Provoque la *Peur* chez les créatures de taille inférieure à 3 mètres ; immunisé contre les effets *Psychologiques* sauf ceux provoqués par les divinités et les Démons Majeurs ; sujet à l'*Instabilité* ; sujet à la *Haine* et à la *Frénésie* contre les créatures et les adeptes de Slaanesh ; une *Morsure Venimeuse* et une attaque de *Griffes* ou une *Morsure Venimeuse* et une attaque par *arme* ; peut aussi cracher son venin à 10 mètres ; régénère 1 Point de Dommage par tour (voir les Trolls), armure corporelle naturelle (1 PA — Partout), les victimes du poison de l'Annonce de Sang doivent réussir un Test d'**E** ou encaisser 2D6 Points de Dommage.

Khakkadshak transporte aussi une *Lame Infernale*. Elle accorde un bonus au **CC** lorsqu'il s'en sert, et les dommages se calculent avec 4D6. La Lame Infernale absorbe aussi 2D6 Points de Magie de toute créature ou adepte de Slaanesh qu'elle touche.

Les Fanatiques Sigmarites

Gotthard Krumbach, Clerc de Sigmar

Gotthard, 44 ans et 1,83 m, a un début de calvitie et une tendance à l'embonpoint. Il porte toujours des robes grises ou marron et un marteau d'argent miniature sur une chaîne autour du cou. Il est l'image même du fanatique intolérant, jugeant tout le monde selon ses propres critères bigots ; sans avoir jamais rencontré le Grand Théogone, il le soupçonne

d'avoir succombé aux tentations du péché. Il considère que les PJ sont des hérétiques qu'il faut détruire. Le Marteau n'est destiné qu'aux fidèles de la Foi de Sigmar, et eux ne sont visiblement pas de Vrais Croyants. En bref, c'est une personne parfaitement désagréable : *« Ce froid est un signe par lequel Sigmar nous dit de brûler encore plus d'hérétiques ! »*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	45	41	4	3	9	63	1	44	47	40	48	57	41

Compétences
Acuité Auditive ; Acuité Visuelle ; Alphabétisation — Classique et Occidental ; Connaissance des Parchemins ; Conscience de la Magie ; Coups Puissants ; Désarmement ; Eloquence ; Esquive ; Fabrication de Parchemins ; Identification des Mort-Vivants ; Incantations — Cléricales 1, 2 et 3 ; Langage Secret — Classique ; Langue Hermétique — Magikane ; Méditation ; Réflexes Eclairs ; Sens de la Magie ; Théologie.

Points de Magie
33

Magie de Bataille *Niveau 1* — Animosité Magique, Force de Combat, Guérison des Blessures Légères, Main de Fer ; *Niveau 2* — Aura de Protection, Eclair, Panique Magique, Ralliement Magique, Zone de Fermeté ; *Niveau 3* — Dissipation d'Aura, Epée Animée, Invulnérabilité aux Projectiles, Malédiction d'Attraction des Projectiles.

Possessions
Marteau de guerre, arc court (**P** 16/32/150, **FE** 3), 30 flèches dont 6 *Flèches de Faiblesse*, *Anneau de Force Morale* (**Cl** +10, **FM** +10 quand il est porté), parchemin de sorts (*Dissipation d'Aura, Dissipation de la Magie, Main de Fer*), épée (pour le sort *Epée Animée*), composants de sort, bourse avec 80 CO, marteau d'argent en pendentif, autres objets à votre convenance.

Karin Krumbach, Démagogue

Karin est âgée de 39 ans et mesure 1,65 m ; c'est une femme boulotte et sans attrait. La force de sa personnalité compense largement ses déficiences physiques. Elle peut enflammer n'importe quelle foule avec son éloquent discours de bigoterie et de haine. C'est la femme de Gotthard et, comme l'on peut s'y attendre, elle est aussi fanatique que lui.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	39	27	4	5	8	44	2	31	68	45	52	57	50

Compétences
Alphabétisation ; Baratin ; Chance ; Connaissance des Parchemins ; Cryptographie ; Eloquence ; Force Accrue ; Fuite ; Incantations — Cléricales 1 ; Langage Secret — Classique ; Langue Hermétique — Magikane ; Méditation ; Théologie.

Points de Magie
13

Magie de Bataille *Niveau 1* — Animosité Magique, Aura de Résistance, Force de Combat, Guérison des Blessures Légères, Main de Fer.

Possessions
Cotte de mailles à manches longues (1 PA — Tronc, bras, jambes), casque (1 PA — Tête), marteau de guerre, bouclier (1 PA — Partout), parchemins (*Main de Fer* x2), bourse avec 50 CO, marteau d'argent en pendentif, autre objets à votre convenance.

Erwin Mecklenberg, Initié de Sigmar

Erwin est un jeune homme boutonneux de 18 ans, terriblement désireux de consacrer sa vie entière au service de Sigmar. Il suit les Krumbach dans l'espoir d'acquérir un peu de sagesse et ceux-ci l'utilisent un peu comme une mule humaine pour transporter tout leur matériel. Erwin devient chaque jour un peu plus militant et ne sera que trop impatient de se jeter sur les PJ, armé de son couteau, prêt à jouer le rôle du Vrai Martyre Sigmarite. Il peut être une source comique dans l'équipage sinistre des Krumbach.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	25	4	2	6	25	1	23	20	22	25	36	35

Compétences
Alphabétisation ; Connaissance des Parchemins ; Cuisine ; Langage Secret — Classique ; Théologie.

Possessions
Robes strictes, veste de cuir (0/1 PA — Tronc), bouclier (1 PA — Partout), couteau (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), sac rempli d'ustensiles, nourriture, lampes, corde, fioles d'huile, serviettes, vêtements propres, bottes de rechange, plusieurs tracts sigmarites, etc.

Frederik Munster, Répurgateur

Frederik a 37 ans, mesure 1,93 m et est puissamment bâti. Il a des cheveux noirs et des yeux gris. Son visage est profondément ridé et sinistre. Bien que répurgateur, Frederik ne s'acharne pas à brûler d'inoffensives villageoises ; il cherche les vrais hérétiques et les Démons. Cependant, lorsqu'il a décidé que quelque chose ou quelqu'un correspond à ce qu'il chasse, il le poursuit sans pitié.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	56	48	4	4	11	58	2	49	55	37	38	67	31

Compétences
Acuité Visuelle ; Adresse au Tir ; Armes de Spécialisation — Lasso, Arbalète de Poing, Armes de Jet et Armes à Deux Mains ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Urbain ; Eloquence ; Equitation ; Immunité contre les Poisons ; Soins des Animaux ; Torture.



Possessions
Armure de plates (1 PA — Partout), bouclier (1 PA — Partout), *épée bâtarde magique +20* (**I** -10, **D** +1, **CC** +20 en combattant des créatures et des adeptes du Chaos), *Arc Long de Recherche +10* (**P** 32/64/300, **FE** 3, **CT** +10), 25 flèches, cheval de guerre léger avec harnachement normal, plus des *Fers à Cheval de Long Voyage* (permettent au cheval de galoper à sa vitesse maximale pendant 8 heures sans se fatiguer), sac avec 80 CO, symbole religieux de Sigmar, sacoches de selle et sacs avec tout ce qui vous convient.

Miliciens de Wuppertal

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	35	3	4	7	41	1	36	29	29	36	29	29

Compétences
Bagarre, Coups Puissants, Désarmement, Esquive.

Possessions
Chemise de mailles (1 PA — Tronc), casque (1 PA — Tête), bouclier (1 PA — Partout), épée, couteau (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), arbalète avec 10 carreaux, sac, provisions, outre.

Wolmar Neustadt, Eclaireur

A 27 ans, Wolmar est un homme grand (1,83 m), sec et nerveux. Sa peau est hâlée. Ses yeux et ses cheveux sont bruns. C'est un bon éclaireur, mais il a quelques allures de mercenaire — il fait ce pour quoi on le paye, et *rien* d'autre. En compagnie de Gotthard et de Karin Krumbach, il se servira de son arc long, mais sans grand enthousiasme. Réduit à 2 Points de Blessure ou moins, il essayera de fuir ; s'il ne le peut pas, il se rendra. Si les PJ veulent l'engager, il sera complètement effaré lorsqu'il découvrira où ils veulent aller. Il refusera de les accompagner à moins d'être menacé de mort, et il ne sera alors d'aucune aide profitable.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	51	55	4	4	8	48	2	44	28	31	32	42	26

Compétences
Acuité Auditive ; Astronomie ; Camouflage Rural ; Chasse ; Conduite d'Attelage ; Déplacement Silencieux Rural ; Equitation ; Langage Secret — Forestier ; Orientation ; Pictographie — Eclaireur et Bûcheron ; Pistage ; Soins des Animaux.

Possessions
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc, bras), bouclier (1 PA — Partout), épée, arc long (**P** 32/64/300, **FE** 3), carquois avec 35 flèches, cheval de selle avec son harnachement, sacoches de selle avec différents équipements, sac de couchage, couverture, ustensiles divers, couteau, etc. ; le reste est à votre guise.

Hochsleben

Johann Schiller, Médecin

"Schiller le Tueur" est âgé de 51 ans ; il est rougeaud, corpulent et son nez est complètement violacé. Il n'a pratiquement plus de cheveux, mais porte de splendides valises sous les yeux. La médecine provinciale est si ennuyeuse ! Si bien que Schiller perdait régulièrement ses clients à cause de son abus de boisson. Et il est maintenant coincé à Hochsleben avec sa bouteille, sa longue-vue et ses livres de poésie. Que la vie est dure.

A jeun, Schiller est un mauvais docteur. Ivre, c'est un charlatan. Mais entre les deux, lorsque ses crispations disparaissent, il est brillant. La difficulté est de lui faire atteindre cet heureux stade et de l'y maintenir. Ce bouffon imbibé pourrait se montrer très distrayant s'il doit s'occuper d'un PJ blessé. Il pourrait tout juste arriver à recoudre une blessure avant de tomber à la renverse !

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	35	4	4	9	47	1	63	44	63	53	55	47

Compétences
Alphabétisation — Occidental ; Astronomie ; Baratin ; Charisme ; Chirurgie ; Connaissance des Parchemins ; Connaissance des Plantes ; Fabrication de Drogues ; Langage Secret — Classique ; Pathologie ; Préparation de Poisons ; Traumatologie.

Possessions
Dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), instruments médicaux, extraits d'herbes, petit télescope, 20 CO 17/-, bouteille de tord-boyaux.

José et Alberto, Mules

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
8	33	-	2	3	5	30	-	-	10	10	10	10	10

Alignement
Irritable.

Regles Spéciales
José et Alberto sont sujets à la *Peur* du feu ; chacun d'eux peut porter des charges équivalentes à 600 **Enc**.

Rencontres dans les Montagnes

Gerd Tordboyau et Chicott Groeructeur, Ogres

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	17	4	5	17	30	2	18	18	14	18	29	10

Regles Spéciales
Les Ogres provoquent la *Peur* chez les créatures vivantes de taille inférieure à 3 mètres.

Possessions
Tous deux ont des gourdins. Gerd porte un grand sac glissé sur une énorme ceinture mal ajustée et qui maintient à peine son pantalon. Le sac contient une veste de cuir décomposée (inutilisable), une cuisse de nain rôtie et une dague que Gerd utilise comme cure-dent.

Stavin Machgorge, Chef Hobgobelin

Bien que vil et vicieux, Stavin n'est pas un imbécile. Il connaît ses troupes et sait tirer le meilleur parti d'une situation tactique. Il n'attaquera pas inconsidérément les PJ si ses gobelinoïdes sont sérieusement affaiblis, par exemple si la moitié sont tués ou blessés.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	53	34	4	5	11	50	2	39	49	34	34	34	18

Regles Spéciales
Stavin possède une *Vision Nocturne* portant à 10 mètres.

Possessions
Bouclier (1 PA — Partout), cotte de mailles à manches longues (1 PA — Tronc, bras, jambes), casque (1 PA — Tête), arc long (**P** 32/64/300, **FE** 3), 44 flèches, deux *Flèches Exterminatrices* (infligent le double des

dommages sur les Nains — Stavin connaît leur usage), *hachette magique +1* (**D** +1), cape en peau de loup, bagues en or valant 18 CO.

Cinq Hobgobelins de la Troupe Guerrière de Stavin

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	14	3	4	7	30	1	29	29	24	24	24	18

Regles Spéciales
Les Hobgobelins possèdent une *Vision Nocturne* portant à 10 mètres.

Possessions
Chemises de mailles (1 PA — Tronc), casques (1 PA — Tête), boucliers (1 PA — Partout), arcs courts (**P** 16/32/150, **FE** 3), 30 flèches, armes simples, sacs contenant de la nourriture, des outres d'eau, des bouteilles de piquette, etc.

Sept Gobelins de la Troupe Guerrière de Stavin

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	25	3	3	7	20	1	18	18	18	18	18	18

Regles Spéciales
Les Gobelins possèdent une *Vision Nocturne* portant à 10 mètres ; ils sont sujets à la *Haine* des Nains et à la *Peur* des Elfes, sauf s'ils sont au moins à deux contre un.

Possessions
Boucliers (1 PA — Partout), vestes de cuir (0/1 PA — Tronc), arcs courts (**P** 16/32/150, **FE** 3), 30 flèches, armes simples, dagues (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), sacs de nourriture, outres d'eau, mouchoirs dégoûtants, etc.

Chèvres de Montagne

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	25	-	2	3	4	30	1	-	06	10	10	10	-

Regles Spéciales
Les mâles (50% de chances pour n'importe quel animal) portent d'énormes cornes (1 PA — Tête uniquement).

Le Troll

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	09	5	4	18	10	3	14	14	14	24	24	06

Regles Spéciales
Sujet à la *Stupidité* ; si le Troll tue un adversaire, il doit réussir un Test de **Cl** pour ne pas abandonner le combat et dévorer le cadavre. Provoque la *Peur* chez les créatures vivantes de taille inférieure à 3 mètres. Peut régénérer 1 Point de Blessure par tour, même après sa mort ; les dommages infligés par le feu ou l'acide ne sont pas régénérés. S'il est réduit à 5 Points de Dommages ou moins, le Troll ne peut bouger ou attaquer tant que sa régénération ne lui a pas permis de remonter à au moins 6 Points de Blessure. Un coup critique infligé sur son corps provoquera un jet d'acide sur un demi-cercle de 3 mètres devant lui. L'acide inflige 1D3 points de dommages de **F** 10 à toute personne présente dans la zone ; les armures n'offrent aucune protection et les armes et les armures non-magiques sont détruites.



Don Roberto y Monterrey, Maître Herboriste

A 45 ans, Don Roberto est plutôt enrobé, son teint est olivâtre, ses cheveux noirs sont gominés et ses yeux marron. Il parle sans arrêt en Estalien tout en faisant de grands gestes. C'est un maître Herboriste. Il n'y a rien dans son activité qu'il ne connaisse pas. Il peut pratiquement regarder n'importe quelle racine, feuille ou graine et en décrire l'usage et les vertus en détail.

Malheureusement, il ne parle pas un mot de Reikspiel, et son accent estalien est incroyablement prononcé. Après tout, il vient de Barsellon ! A moins que l'un des PJ ne parle l'Estalien, ou que quelqu'un ne lance le *Don de Langues*, les conversations devront passer par Ali. Malgré cette barrière linguistique, Don Roberto est visiblement très amical, exubérant et très, très intelligent.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	32	4	4	8	55	2	57	45	63	55	70	41

Compétences
Alphabétisation — Estalien ; Baratin ; Charisme ; Connaissance des Plantes ; Fabrication de Drogues ; Fabrication de Potions ; Identification des Plantes ; Langage Secret — Classique ; Langage de Guilde (Guilde Estalienne, bien sûr) ; Langue Hermétique — Druidique ; Narration ; Pathologie ; Préparation de Poisons ; Sens de la Répartie ; Traumatologie.

Possessions
Robe d'Endurance +3, Gants du Cobra, dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), fiole d'*Huile Elfique* (n'est pas à vendre), bijoux personnels pour 130 CO, bouteille de xérès, vêtements somptueux, atomiseur contenant un puissant anesthésique, qui affectera toute personne sur un demi-cercle de 3 mètres de diamètre devant Don Roberto. Les victimes doivent réussir un Test d'**E** à -20 ou s'endormir pendant 1D10 +10 tours.

Le coffre sur le tapis volant contient les potions indiquées dans le texte de la rencontre, une boîte en bois avec 6 fioles de venin de cobra, 196 CO, un sac avec 20 chandelles, 4 fioles d'huile et un petit crâne humain.

Si vous disposez de **LCI**, don Roberto peut avoir certaines ou toutes les herbes qui y sont décrites. Il les vendra à 150% du prix indiqué (pour couvrir ses frais, vous comprenez bien). Un Test réussi de **Soc** de la part d'un des PJ (+10 pour la compétence *Commerce*) réduira le prix de 10%, mais pas plus.



Ali Hand' el Bar ben ibn ben Khazi, Assassin

Ali mesure 1,93 m, est mince et possède les cheveux et les yeux noirs typiques de son peuple. Sa langue natale est bien entendu l'Arabe. Il a 29 ans mais en paraît plus. C'est un homme impassible, qui ne parle que peu de lui, mais il est toujours vigilant et prêt à la riposte. Ses compétences sont telles qu'il peut paraître détendu jusqu'au moment même où il frappe. Actuellement, il s'est mis au service de Don Roberto pour parfaire ses connaissances sur les poisons végétaux les

plus rares et les plus subtils. Il est pour l'instant tout à fait satisfait de ce qu'il a appris et il lui a donné ses précieux *Gants du Cobra*.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	58	44	4	5	10	74	3	63	36	52	47	60	44

COMPÉTENCES
Alphabétisation — Arabe ; Armes de Spécialisation — Sarbacane, Lasso, Armes de Parade et Couteau de Lancer ; Camouflage Rural et Urbain ; Déguisement ; Déplacement Silencieux Rural et Urbain ; Escalade ; Filature ; Langue Etrangère — Reikspiel et Estalien ; Préparation de Poisons ; Réflexes Eclairs ; Résistance Accrue.

POSSESSIONS
Chemise de mailles à manches longues (1 PA — Tronc, bras) portée sous une tunique marron garnie de fourrure, *Cimeterre de Parade +10* (**CC** +10, comme arme simple, permet une parade libre à +10 en plus des attaques normales à chaque round), *Turban d'Endurance* (1 PA — Partout, et +20 aux tests de **FM** contre les magies telles que les illusions, *Débilité*, *Fuite*, etc.), main gauche (**D** -2, **Prd** -10), autres possessions à votre guise.

Jeune Manticore

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	49	29	4	5	27	35	4	-	33	19	33	33	-

ALIGNEMENT
Chaotique.

REGLES SPÉCIALES
Provoque la *Peur* chez les créatures vivantes de taille inférieure à 3 mètres ; vole comme un *Piqueur* ; une attaque par *Morsure*, deux par *Griffes* et une *Caudale* ; l'attaque Caudale est *venimeuse* et les victimes doivent réussir un Test d'**E** à +20 ou s'assoupir pendant 1D8 tours (-10 à toutes les caractéristiques en pourcentage). Un deuxième coup de queue et un nouvel échec au Test d'**E** provoqueront la mort après 2D6 rounds. Cette Manticore n'a pas encore achevé sa croissance, elle est donc moins puissante qu'un adulte.

A Karak-Kadal

Squelettes de l'Oratoire

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	-

REGLES SPÉCIALES
Ne sont pas sujets à l'*Instabilité* ; provoquent la *Peur* chez les créatures vivantes ; sont immunisés contre les effets *Psychologiques* ; 35% de risques de provoquer des *blessures infectées*.

Vers la Vallée Cachée

Orques Sombres

Rippett Nacunyeu, Chef des Orques Sombres

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	35	5	4	7	40	1	18	39	18	29	29	19

Six Orques Sombres (Troupe Guerrière de Rippett)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	4	4	7	30	1	18	29	18	29	29	14

ALIGNEMENT
Mauvais

POSSESSIONS
Vestes de cuir (0/1 PA — Tronc, bras), casques (1 PA — Tête), boucliers (1 PA — Partout), arcs longs (**P** 32/64/300, **FE** 3), carquois de 20 flèches, armes simples, petits équipements et nourriture.

REGLES SPÉCIALES
Sujet à l'*Animosité* contre les autres gobelinoïdes (-10 aux Tests de *Sang-froid*), *Vision Nocturne* sur 10 mètres.

Ours de Montagne

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	33	-	3	3	11	10	2	-	43	02	24	06	-

REGLES SPÉCIALES
Provoque la *Peur* chez les créatures vivantes de taille inférieure à 3 mètres ; les ours blessés sont sujets à la *Frénésie*.

Araignée Géante

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	33	-	5	4	17	10	2	-	43	02	24	06	-

REGLES SPÉCIALES
Peau chitineuse (2 PA — Partout) ; sujette à la *Peur* du feu ; immunisée contre les autres effets *Psychologiques* ; provoque la *Peur* chez les créatures vivantes de taille inférieure à 3 mètres (la *Terreur* chez ceux qui souffrent d'Arachnophobie). Une victime qui échoue à un Test d'**E** après une *Morsure* d'araignée reste paralysée ; une deuxième morsure (et un nouvel échec au Test d'**E**) provoquera la mort de la victime en 1D6 rounds.

Dans la Vallée Cachée

Elfes des Bois

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	51	41	4	3	6	61	1	41	41	51	51	41	41

ALIGNEMENT
Bon.

COMPÉTENCES
Armes de Spécialisation — Armes à Deux Mains ; Camouflage Rural ; Déplacement Silencieux Rural ; Identification des Plantes ; Pictographie — Forestier ; Piégeage ; Pistage ; Reconnaissance des Pièges ; 20% de chances de *Réflexes Eclairs* (**I** +1), de *Résistance Accrue* (**E** +1), et de *Force Accrue* (**F** +1).

POSSESSIONS
Vestes de cuir (0/1 PA — Tronc, bras), boucliers (1 PA — Partout, ne sont pas utilisés par les Elfes se servant d'épées à deux mains ou d'arcs), arcs courts (**P** 16/32/150, **FE** 3), carquois de 18 flèches chacun, 60% de chances d'armes simples ou de haches à deux mains (**I** -10, **D** +2), couteaux (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), autres petits équipements à votre guise.



Melaril Boidorm, Chef des Elfes des Bois

Melaril est un Elfe des Bois mature qui mesure environ 1,93 m. Il est svelte et vigoureux et bien plus puissant que ce qu'il paraît. Ses cheveux sont blonds, sa peau légèrement hâlée et ses yeux bleu-vert. Melaril se montre toujours poli, bien qu'il fasse preuve de prudence envers les étrangers et qu'il mesure ses propos en leur présence — le terme qui décrit le mieux son attitude vis-à-vis de gens de l'extérieur est "bienséance". Dans toutes les situations, il se soucie d'abord de la sécurité de son peuple.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	58	52	5	4	10	73	1	47	58	53	57	49	50

Alignement
Bon.

Compétences
Armes de Spécialisation — Armes à Deux Mains ; Camouflage Rural ; Déplacement Silencieux Rural ; Identification des Plantes ; Orientation ; Pictographie — Eclaireur et Forestier ; Piégeage ; Pistage ; Reconnaissance des Pièges ; Soins des Animaux.

Possessions
Chemise de mailles (1 PA — Tronc), manches de fer (1 PA — Bras), bouclier (1 PA — Partout), *casque magique +2* (3 PA — Tête), *épée magique +10/+2* (**CC** +10, **D** +2), *Arc Court de Force* (**P** 16/32/150, **FE** 8), flacon avec 4 pincées de *Sable de Projection*, broche en ivoire incrustée d'émeraudes avec un luth en relief. Un PJ qui réussit un Test d'**Int** (bonus de +20 pour les Elfes) réalisera que la broche est un symbole de Liadriel.

Le Nuage du Chaos

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	41	-	3	4	22	45	1*	-	-	45	45	75	-

Alignement
Chaotique

Regles Spéciales
Immunisé contre les effets *Psychologiques* ; attaques supplémentaires (voir ci-dessous) ; toutes les attaques du Nuage du Chaos sont considérées comme des attaques de *Griffes*, à moins qu'il n'en soit précisé autrement.

Attaques Supplémentaires
Le nuage possède une seule forme d'attaque : un tentacule ectoplasmique qui peut s'étirer sur 8 mètres et qui inflige un choc. Après le premier round de combat, des objets apparaissent dans le nuage, qui ressemblent à des membres et à des organes : tentacules griffus ; cerveaux avec des yeux pédonculés et des tubes dentés ; longueurs de boyau couvertes de vase verdâtre suintant d'acide ; os se terminant par des serres qui s'ouvrent et se referment spasmodiquement ; et bien d'autres horreurs. A chaque round de combat, un de ces objets jaillit du nuage, jusqu'à ce qu'il y en ait un total de dix. Tous ces tentacules supplémentaires peuvent s'étendre sur 8 mètres pour porter un coup.

A moins d'indication contraire, chaque tentacule possède **F** 3, **E** 3 et **B** 4. Les *Morts Violentes Résultant d'un Coup Critique* les détruisent, mais sans que cela réduise le total de Points de Blessure du Nuage. Seuls des coups portés sur son "corps" peuvent le tuer. Les adversaires ne peuvent combattre que les tentacules tant qu'ils ne sont pas à moins d'un mètre du Nuage. Lancez 1D10 pour déterminer la nature de chaque nouveau tentacule à son apparition :

1D10	Type de Tentacule
1.	**Tentacule Cristallin :** Ce tentacule articulé est composé de cristal gris translucide et s'achève par des griffes acérées. Les caractéristiques du tentacules sont **E** 6 et **B** 1 ; tout coup qui inflige des dommages le brise immédiatement. Un nouveau tentacule déterminé aléatoirement surgit au round suivant.
2.	**Tentacule à Pince :** De la chair gris vert qui se termine par une pince de crabe chitineuse.
3.	**Tentacule à Projection :** Un tentacule d'un jaune vert écœurant se termine par une ventouse. S'il touche, il projette de l'acide sur sa victime, provoquant 1D2 de dommages de **F** 3 ; les armures ne protègent pas, mais elles ne sont pas attaquées par l'acide.
4.	**Intestin :** Un long intestin gris, parsemé de vaisseaux sanguins rouge-bleu. S'il touche, il projette des déchets sur la victime. Cela n'inflige pas de dommages directs, mais la victime a 10% de risques d'être aveuglée pendant 1D3 rounds. De plus, toutes les autres blessures sont alors considérées comme *infectées*.
5.	**Intestin Décomposé :** Des lambeaux de chair se détachent de ce boyau corrompu et portent un véritable coup fouettant. La victime n'est pas aveuglée, mais toutes les blessures qu'elle reçoit de ce tentacule sont considérées comme *infectées*, ainsi que toutes les autres blessures dont elle souffrait déjà.
6.	**Gorge :** Une trachée dentée et un œsophage surgissent d'une masse informe de tissus blafards. Ce tentacule réalise une attaque par *Morsure*.
7.	**Face Réorganisée :** Une tête aux traits horriblement déformés est propulsée par un cou démesuré. Ce tentacule produit une attaque par *Morsure* ; tout adversaire du Nuage doit réussir un Test de **FM** à l'apparition de cette tête étrange ou être affecté par la *Peur*.
8.	**Cerveau à Bec :** De la matière ectoplasmique se matérialise en une masse grise en forme de cerveau possédant un gros bec de perroquet. Les caractéristiques de ce tentacule sont **F** 4, **E** 1 et **B** 5 et il réalise une attaque par *Morsure*.
9.	**Bras Squelettique :** Un bras osseux gris garni de plusieurs coudes. La main squelettique porte au moins une douzaine de doigts, qui se terminent tous par une griffe dentée.
10.	**Queue Gourdin :** Une queue de reptile qui se termine en massue.



Vers Kadar-Khalizad

Loups de Montagne

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
9	33	0	2	2	5	30	1	-	10	10	14	14	-

Regles Spéciales
Sujets à la *Peur* du feu.

Loup de la Nuit

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
9	50	0	4	4	17	40	2	-	66	29	29	29	-

Alignement
Mauvais

Regles Spéciales
Son hurlement provoque la *Peur* chez tous ceux qui l'entendent, sur un rayon de 100 mètres, sauf chez ceux qui ont des immunités *Psychologiques* et chez les autres Loups de la Nuit.

Rat-Ogre

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	17	4	5	12	30	2	18	18	14	18	29	10

Alignement
Chaotique

Regles Spéciales
Provoque la *Peur* chez les créatures de taille inférieure à 3 mètres.

Description
Les Rats-Ogres font partie des pires créations du Clan Skaven des Moisis. A cause de leur nature stupide et vicieuse, ces monstres doivent normalement être sous la garde d'un Skaven. Le gardien de celui-ci est mort, et lui-même est blessé (normalement il devrait avoir 17 Points de Blessure).

De façon générale, 20% des Rats-Ogres possèdent 1D3 attributs du Chaos ; celui-ci n'en possède normalement aucun, mais vous pouvez lui en attribuer si vous le souhaitez.

Vouivre

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	0	5	6	13	10	3	-	14	14	14	14	-

Alignement
Chaotique.

Regles Spéciales
Provoque la *Peur* chez les créatures de taille inférieure à 3 mètres ; vole comme un *Piqueur* ; une attaque par *Morsure* et deux par *Griffes.* Lorsque les PJ la rencontrent, elle est déjà blessée ; normalement, elle possède 18 Points de Blessure.

Chats du Chaos

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
8	41	-	4	3	5	30	5/3	-	10	10	43	43	-

Alignement
Chaotique.

Regles Spéciales
Les attaques faites à partir d'un abri leur accordent un bonus de +20 en **I**. Un Chat ayant une **I** supérieure à celle de son adversaire peut bondir pour réaliser son attaque. Faites un jet pour toucher ; en cas de réussite, le Chat porte une attaque par *Morsure* et quatre par *Griffes.* Ensuite, il porte une attaque par *Morsure* et deux par *Griffes.* Les Chats possèdent une *Vision Nocturne* sur 20 mètres.

Attributs du Chaos

Chat Un — *Figure Bestiale — Chien* ; cela peut paraître étrange, mais n'a pas d'autre incidence.

Chat Deux — *Peau Verruqueuse* ; l'équivalent d'une armure de cuir (0/1 PA — Partout).

Chat Trois — *Maigreur Extrême* ; l'animal a **E** 2.

Terreur dans les Ténèbres

Yodri, le Maître-Erudit Nain

Yodri a 2544 ans, mesure 1,30 m et est mince (pour un Nain). Ses cheveux et sa barbe sont blancs, et ses yeux gris. Il n'a pas d'explication pour son grand âge, mais cela provient de son statut de serviteur de Sigmar. Il vit en ermite et consacre l'essentiel de son temps à la méditation. Il a plus



oublié que ce que la plupart des gens peuvent apprendre. Il n'a pas d'intention, si ce n'est continuer à cultiver sa sagesse et attendre ; l'ambition est, après tout, un signe d'impatience.

Il est cependant destiné à guider les vrais héros vers le Marteau de Sigmar. Mais il ne peut que *guider*, pas donner de l'aide directe ; ceux qui découvriront le Marteau doivent mériter cet honneur.

Yodri ne répond jamais aux questions pressantes. En fait, cela l'ennuie lorsqu'on lui demande des réponses brèves ou rapides. Il fait alors des remarques telles que *« Les jeunes sont si pressés de savoir, mais ils n'ont aucune patience pour la compréhension... »* Il donne aussi très bien l'impression d'être déçu par de nombreuses questions, comme si ceux qui les posent pouvaient trouver la réponse par eux-mêmes. Yodri semble connaître tout ce qu'il y a à savoir. Il parlerait plus, s'il le pouvait, mais il est tenu au silence par des serments, une grande sagesse et un certain détachement philosophique.

C'est une bonne nature. Il a vécu longtemps, a appris beaucoup et a oublié plus qu'un peu. Il a aussi une étrange conception du temps. Il peut très bien rester assis des heures durant (et même plus) dans le plus grand silence. Si les PJ ne faisaient pas part d'une certaine "impatience", une conversation avec Yodri pourrait s'étaler sur des mois ou des années.

Vous n'avez pas besoin de profil pour lui. Si on l'attaque, il a **I** 99 et esquive tout simplement en se déplaçant. Il est complètement insensible à la magie, sauf celle des Démons Majeurs et des divinités. En bref, les PJ ne peuvent pas lui faire de mal. Il peut incanter tout sort de Magie Mineure ou de Magie Illusoire, ou tout sort qui affecte l'esprit de la victime, comme *Fuite* ou *Panique Magique*. Il peut utiliser n'importe lequel une fois par jour, sans dépense de Points de Magie, et avec une réussite automatique.

Le Repaire Gobelin

Gobelins

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	25	3	3	7	20	1	18	18	18	18	18	18

Alignement
Chaotique

Regles Spéciales
Sujets à l'*Animosité* envers les autres humanoïdes ; sujets à la *Haine* des Nains ; sujets à la *Peur* des Elfes, sauf si le rapport de force est de 2 contre 1 en faveur des Gobelins ; *Vision Nocturne* à 10 mètres.

Possessions
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc, bras), bouclier (1 PA — Partout), casque (1 PA — Tête), armes simples, arc court (**P** 16/32/150, **FE** 3), 20 flèches, 1D6 Pistoles. Lancez 1D6 pour chaque Gobelin ; sur un 1 ou un 2, le Gobelin concerné possède aussi 1D4 CO.

Attributs du Chaos
Le numéro en **gras** indique la zone où le Gobelin se trouve initialement.

2a. Gobelin — *Figure Bestiale — Aigle* ; attaque par *Morsure* (**A** +1), *Acuité Visuelle*.

6. Geôlier 1 — *Peau de Fer* ; 5 PA — Partout ; ne se sert ni de bouclier ni de casque en combat.

6. Geôlier 2 — *Force* ; **F** 6. *Peau à Motif Scintillant* ; très spécial — n'encaisse pas les dommages des feux normaux et le Gobelin a droit à un Test de **FM** contre les feux magiques. S'il réussit, il subit un quart des dommages ; s'il échoue, il encaisse la moitié des dommages normaux.

9. Cavalier 1 — *Hybride* d'araignée. Sur son sanglier, le Gobelin Araignée a **A** 1 (une lance) ; à terre, il utilise deux armes (**A** 2 — lance et épée) et un bouclier.

9. Cavalier 2 — *Atrophie — Jambes* ; **I** 15, **E** 2. *Flatulence Incontrôlable — Nocif* ; lancez 1D6 tous les 1D6 rounds ; sur un 5 ou un 6, le Gobelin émet un nuage de gaz de 1D4 x 2 mètres de diamètre qui dure pendant 2D6 rounds. Toute personne qui se trouve dedans doit réussir un Test d'**E** ou voir sa **F** réduite à 1. Le Sanglier de Guerre du Cavalier 2 n'est pas affecté ; toutes les autres créatures le sont.

14. Cuisinier 1 — *Sauterelle* ; **M** 1.

14. Cuisinier 2 — *Tête Pointue* ; **Int** 08.

17. Gobelin — *Puanteur Horrible* ; tous les Tests des PJ se font avec un modificateur de +10/-10 selon ce qui est approprié, dans la zone 17 ou à moins de 1D6 x2 mètres. *Nuages de Mouches* ; pénalité de -10 pour toucher pour les adversaires ; les deux attributs sont cumulatifs.

Sangliers de Guerre

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
7	33	0	3	3	11	30	1	-	10	14	14	14	-

Regles Spéciales
Les sangliers blessés sont sujets à la *Frénésie* ; leurs attaques de *Corne* ne provoquent pas de *blessures infectées*, mais un Point de Dommage supplémentaire. Des protections de fer sont ajustées sur leurs défenses.

Gobelins Femelles

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	22	13	3	3	6	33	1	21	15	23	15	25	20

Alignement
Chaotique

Possessions
Robes en lambeaux, tabliers et autres décorations, dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), armes improvisées telles que épingles à chapeaux, pierres, etc.

Gosgobs et Viogobs

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	15	15	2	2	4	15	1	12	12	12	12	12	12

Alignement
Chaotique

Regles Spéciales
Comme les Gobelins normaux.

Possessions
Uniquement des armes improvisées — tessons de bouteilles, barreaux de chaise, rouleaux à pâtisserie, etc. (**I** -10, **D** -2, **Prd** +10).

Morveux

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	17	17	1	1	3	30	1	14	14	14	14	14	14

Alignement
Neutre.

Regles Spéciales
Sujets à la *Peur* en l'absence de Gobelins, sinon sujets aux mêmes effets *psychologiques* que les Gobelins.

Lieutenant Gobelin ou Profil des Gardes du Corps

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	35	4	3	7	30	1	18	18	18	18	18	18

Alignement
Chaotique

Regles Spéciales
Comme les Gobelins normaux ; ils ont tous la compétence *Armes de Spécialisation — Armes à Deux Mains.*

Possessions
Cottes de mailles à manches longues (1 PA — Tronc, bras, jambes), casque (1 PA — Tête), arme à deux mains (**I** -10, **D** +2). Chacun possède 2D6 Pistoles. Lancez 1D6 ; sur un 1 ou un 2, le garde du corps ou le lieutenant concerné possède aussi 2D4 CO.

Attributs du Chaos
Le chiffre en **gras** indique la zone où l'on peut trouver le Gobelin mutant.

4. Lieutenant *Yeux Protubérants* ; ne porte pas de casque.

Fluette, Semi-Orque Femelle

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	3	7	30	1	29	29	24	29	29	18

Alignement
Mauvais

Regles Spéciales
Possède la compétence *Armes de Spécialisation — Armes à Deux Mains.*

Possessions
Veste de cuir (1 PA — Tronc), casque cabossé (1 PA — Tête), tablier/jupe de cuir (0/1 PA — Cuisse — protège contre 50% des coups aux jambes), fléau à deux mains (**I** -20, pour toucher -20, **D** +3, **Prd** -10), chaîne en argent avec des pendentifs représentant des crânes en os sculpté (valeur 15 CO), bracelet en or (6 CO).

Bilieux l'Orque Sombre

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	4	4	2	30	1	18	29	18	29	29	14



Regles Spéciales
Sujet à la *Frénésie* contre tous ceux qu'il croit responsable de la mort de Fluette, son grand amour.

Possessions
Tout ce que les PJ peuvent lui donner, ou ce qu'il a pris sur des cadavres gobelins.

Ratscrote Bouffmarai

Ratscrote a appris son premier sort grâce à un Nain Nécromant. La famille du vieux Nain l'a vendu à un prêtre de Khakkekk pour un sacrifice, mais quelque chose dans la nature vicieuse du jeune Ratscrote l'a sauvé du couteau. A la place, il apprit quelques-uns des rites de Khakkekk. Il n'a jamais oublié cette faveur, même pas lorsqu'il a plongé la dague de cérémonie dans le cœur de son bienfaiteur. De retour dans sa tribu, Ratscrote est resté un fidèle fanatique de Khakkekk, et il fait de son mieux pour encourager les Gobelins à suivre cette voie.

Ratscrote incantera *Aura de Résistance* sur lui-même avant un combat, s'il le peut. Il conservera aussi une réserve suffisante de Points de Magie pour lancer *Guérison des Blessures Légères*, toujours sur lui-même, au cas où il serait blessé.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	25	3	3	9	30	1	28	18	40	28	28	18

Alignement
Chaotique.

Compétences
Alphabétisation — Occidental ; Incantations — Magie Mineure, Cléricales 1 ; Langue Hermétique — Magikane ; Méditation ; Théologie.

Points de Magie
17

SORTS

Magie Mineure Don de Langues, Renfort de Porte, Sommeil, Verrou Magique.

Magie de Bataille *Niveau 1* — Aura de Résistance, Boule de Feu, Guérison des Blessures Légères.

REGLES SPÉCIALES

Comme les Gobelins normaux ; aussi sujet à la *Frénésie* en présence de Nains.

POSSESSIONS

Robe de Sorcier bigarrée et voyante, chapeau conique décoré d'étoiles en satin vert, sac de composants de sorts, anneau nasal incrusté d'une turquoise valant 6 CO.

ATTRIBUTS DU CHAOS

Bossu, aucun effet sur son profil ; *Voix Idiote*, Ratscrote s'exprime par des murmures geignards.

Griselda

Griselda est considérée par tous (y compris elle-même) comme une Gobeline très attirante. Sa peau est d'un vert légèrement plus clair que celle des autres.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	25	25	3	3	7	50	1	18	18	18	18	18	18

ALIGNEMENT

Chaotique

REGLES SPÉCIALES

Comme les Gobelins normaux ; possède la compétence *Armes de Spécialisation — Armes à Deux Mains.*

ATTRIBUTS DU CHAOS

Agilité (spécial — **I** +30, **M** +1).

POSSESSIONS

Cotte de mailles à manches (1 PA — Tronc, bras, jambes), casque (1 PA — Tête), arme à deux mains (**I** -10, **D** +2). Griselda ne porte pas de bijoux car elle estime que toute cette pacotille ne peut que nuire à son charme naturel.

Poingfendeur Tranchetripe, Chef Gobelin

Poingfendeur ne va pas perdre de temps à parler avec les PJ. Soit ils sont là pour décimer les Gobelins, auquel cas ils doivent être tués et dévorés ; dans tout autre cas, ils ne méritent pas de se trouver dans son repaire et ils doivent donc être tués et mangés.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	45	4	4	12	40	2	28	40	28	28	38	28

ALIGNEMENT

Chaotique

REGLES SPÉCIALES

Comme les Gobelins normaux ; possède la compétence *Armes de Spécialisation — Armes à Deux Mains.*

ATTRIBUTS DU CHAOS

Sabots Fourchus et *Crête* ; cela n'a pas de répercussion sur son profil, mais le rend plus grand et plus imposant que le Gobelin moyen, et c'est pourquoi il est le chef !

POSSESSIONS

Cotte de mailles à manches longues (1 PA — Tronc, bras, jambes), cagoule de mailles et casque (2 PA — Tête), épée à deux mains (**I** -10, **D** +2), bracelet décoratif en argent massif valant 6 CO.

Le Dragon Terrestre

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	59	0	7	8	69	30	6	-	69	41	69	69	35

ALIGNEMENT

Neutre

REGLES SPÉCIALES

Provoque la *Peur* chez les créatures vivantes et la *Terreur* chez les créatures vivantes de taille inférieure à 1,80 mètres ; peau écailleuse (2 PA — Partout) ; une attaque *Caudale*, une par *Morsure* et quatre par *Ecrasement* ; immunisé contre les feux normaux ; 50% de résistance contre les feux magiques ; vole comme un *Voleteur* ; *Vision Nocturne* à 20 mètres.

Le Dragon peut cracher le feu une fois par tour ; le souffle est de forme conique, de 24 mètres de long et de 8 mètres de diamètre au plus large. Tous ceux qui se trouvent dans cette zone encaissent 2D6 Points de Dommage de **F** 7. Les victimes qui réussissent un Test d'**I** n'encaissent que la moitié des dommages. Le Dragon ne peut pas à la fois souffler et mordre pendant le même round, et il ne soufflera pas au corps à corps.

Kadar-Khalizad : la Zone Morte de la Liche



Mankir Voiloin, Liche Naine

Mankir avait prévu le désastre qui allait s'abattre sur les siens, mais, plutôt que d'avertir Wulfan, il a préféré sauver sa propre peau. Grâce à ses compétences de Sorcier, il avait réussi à fabriquer des armes enchantées ; il décida alors de se refabriquer. Secrètement, il étudia certains volumes nécromants de sa bibliothèque et se mit à apprendre tout ce qu'il pouvait. Lorsque le temps du désastre arriverait, il atteindrait l'immortalité sous forme de Liche ! Le prix à payer — son âme — ne l'inquiétait pas trop. Lui seul survivrait !

Lors de ses apparitions, Mankir sera toujours accompagné d'une escorte de Mort-vivants. Pendant les affrontements, il restera toujours en arrière pour lancer des sorts sur les PJ et laissera ses "serviteurs" assurer le vrai combat. S'il le peut, il portera des attaques éclair puis disparaîtra dans les ténèbres de Kadar-Khalizad. C'est un monstre sans âme et il anéantira même ceux qui se seront rendus.

Il lancera *Aura de Protection* sur lui-même dès le début d'un combat, ou lorsqu'il pourchassera les PJ. Il n'*Evoquera un Héros-Squelette Majeur* que s'il y est obligé, lors d'une ultime bataille, ou s'il est piégé. Il n'utilisera sa *Baguette Noire* qu'à contrecoeur — sa magie doit pouvoir durer pendant les éons à venir ! Ses *Bottes d'Anti-Pistage* lui permettent de ne pas être suivi. Il peut aussi se reposer et récupérer ses Points de Magie en toute tranquillité grâce à son *Amulette de Vigilance.*

Si, par une grande chance, les PJ parviennent à utiliser Mankir à leur avantage (éventuellement en s'emparant de ses livres de sorts), il les suppliera de le laisser poursuivre son existence de Mort-vivant.

Il connaît la réponse à donner aux statues qui gardent les Portes du Maître-Erudit (zone *55*) : « *Ceux qui servent Grungni demandent une audience auprès du Maître-Erudit.* » Il échangera cette information contre sa "vie" ou ses livres de sorts.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	4	4	23	60	4	43	43	89	89	89	89

Alignement
Mauvais

Regles Spéciales
Provoque la *peur* et la *terreur* chez les créatures vivantes ; immunisé contre les effets psychologiques.

Compétences
Alphabétisation ; Connaissance des Démons ; Connaissance des Parchemins ; Connaissance des Plantes ; Connaissance des Runes ; Conscience de la Magie ; Evaluation ; Exploitation Minière ; Fabrication de Drogues ; Identification des Mort-Vivants ; Identification des Objets Magiques ; Identification des Plantes ; Incantations — Magie Mineure, Magie de Bataille 1 et 2, Nécromantique 1, 2, 3 et 4 ; Langage Secret — Classique ; Langue Hermétique — Magikane et Nécromancie ; Méditation ; Métallurgie ; Sens de la Magie.

Points de Magie
26

Sorts

Magie Mineure — Ouverture, Renfort de Porte, Sommeil, Verrou Magique, Zone de Silence.

Magie de Bataille — *Niveau 1* — Aura de Résistance, Boule de Feu, Débilité, Guérison des Blessures Légères ;
Niveau 2 — Aura de Protection, Brouillard Mystique, Démolition, Zone de Fermeté.

Magie Nécromantique — *Niveau 1* — Evocation d'un Champion-Squelette, Evocation de Squelettes, Main de Mort ;
Niveau 2 — Contrôle des Mort-Vivants, Evocation d'un Héros-Squelette Mineur, Main de Poussière ;
Niveau 3 — Animation des Morts, Evocation d'une Horde de Squelettes, Vie dans la Mort* ;
Niveau 4 — Contrôle Total**, Evocation d'un Héros-Squelette Majeur***, Malédiction de la "Mort-Vivante"**.

* A moins qu'il n'obtienne un cœur frais, Mankir ne peut pas incanter ce sort. Un des PJ pourrait évidemment lui fournir ce composant.

** A moins que les PJ ne lui fournissent le composant nécessaire (une main de Liche ou de l'essence de Vampire), Mankir ne peut pas incanter ce sort.

*** Mankir ne possède qu'un seul crâne, et le sort évoquera un Héros-Squelette de taille réduite (un Nain).

Possessions
Robe d'Endurance +1 noire et argent (1 PA — Partout), *Amulette de Vigilance, Bottes d'Anti-Pistage, Anneau d'Energie* (contient 10 PM), *Potion de Soins, Baguette Noire* (avec 17 tirs restants), anneaux dorés, boucles d'oreilles, chaîne, etc., pour un total de 65 CO, deux clés de cuivre et de fer ternies (pour les portes de la zone 51).

Ses livres de sorts (qui contiennent tous les sorts indiqués ci-dessus) sont dissimulés dans la zone 45i. Si les PJ les découvrent et que Mankir "vit" encore, il fera tout son possible pour les récupérer.



Khanna Maingelé, Fantôme Nain

Khanna était le prêtre de Grungni de Kadar-Khalizad. Ce n'est pas un Fantôme agressif, car il se préoccupe essentiellement de l'état abominable du Temple. Il suppliera les PJ de redonner un peu de dignité à la Salle. Il leur demandera aussi d'enterrer ses ossements, ainsi que ceux des autres Nains, dans le cimetière (zone *37*).

Khanna n'a que peu de souvenirs de sa vie, à l'exception de l'importance de son Temple. Il se souvient aussi que « *le Maître-Erudit a fait quelque chose de mal, de très mal... et depuis mon Temple s'est effondré...* » Il se souvient aussi de la façon d'accéder aux salles inférieures de Wulfan (par la zone *34*) mais il ne sait plus vraiment pourquoi c'est important : «*... un Humain est venu et il est descendu avec Wulfan... et les ténèbres se sont répandues dans nos cœurs... et nous nous sommes détournés de Grungni...* » Il marmonne aussi inlassablement la phrase qui ouvre les portes de la zone *34*, l'accès au niveau inférieur de Kadar-Khalizad : « *Ouvre-toi au nom de Grungni !* » Il a malheureusement oublié à quoi sert cette phrase. Mais il se souvient encore de Mankir, et il mettra les PJ en garde contre lui.

Si les PJ essayent de remettre le temple en état et s'ils enterrent les restes de Khanna, celui-ci sera délivré de son état de Mort-vivant et il se dissoudra joyeusement.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	0	0	4	17	30	1	-	18	18	18	18	29

Alignement
Neutre

Regles Spéciales
Immunisé contre les effets *psychologiques* ; provoque la *Peur* chez les créatures vivantes ; immunisé contre les armes non-magiques ; peut traverser les objets solides à volonté ; peut devenir visible et invisible à volonté ; n'est pas sujet à l'*Instabilité* dans Kadar-Khalizad ; son contact provoque la *Peur* — la victime doit réussir un Test de **Cd** (avec un modificateur de -10) pour ne pas s'enfuir.

Squelettes Nains

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	-

Alignement
Mauvais

Regles Spéciales
Immunisés contre les effets *psychologiques* ; provoquent la *Peur* chez les créatures vivantes ; ne sont pas sujets à l'*Instabilité* dans Kadar-Khalizad ; sujets à la *Stupidité* s'ils ne sont pas avec Mankir Voiloin ; 25% de risques de produire des *blessures infectées*.

Zombies Nains

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	0	3	3	5	10	1	10	43	14	14	14	-

Alignement
Mauvais

REGLES SPÉCIALES
Immunisés contre les effets *psychologiques* ; provoquent la *Peur* chez les créatures vivantes ; ne sont pas sujets à l'*Instabilité* dans Kadar-Khalizad ; sujets à la *Stupidité* s'ils ne sont pas avec Mankir Voiloin ; 20% de risques de Putréfactose ; les coups qui ne la provoquent pas ont 50% de risques de produire des *blessures infectées*.

Ombres Naines

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	-	3	4	17	30	1	18	18	18	18	18	-

ALIGNEMENT
Mauvais

REGLES SPÉCIALES
Immunisées contre les effets *psychologiques* ; provoquent la *Peur* chez les créatures vivantes ; immunisées contre les armes non-magiques ; ne sont pas sujettes à l'*Instabilité* dans Kadar-Khalizad ; un coup porté par une Ombre ne réduit pas les Points de Blessure, mais absorbe 1 Point de *Force*. Une victime réduite à **F** 0 meurt ; la Force perdue est récupérée au rythme de 1 point par jour de repos complet. L'Ombre acquiert **F** +1 et 1D10 Points de Magie par point absorbé. Elle doit dépenser des PM pour toutes ses activités : 1/round pour rester active, 2/round en combat. Lorsqu'elle n'a plus de PM, l'Ombre devient éthérale et doit être considérée comme un Fantôme.

Revenants Nains

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	17	-	3	4	11	30	2	-	18	18	18	18	-

ALIGNEMENT
Mauvais

REGLES SPÉCIALES
Immunisés contre les effets *psychologiques* ; provoquent la *Peur* chez les créatures vivantes ; immunisés contre les armes non-magiques ; peuvent traverser les objets solides à volonté ; ne sont pas sujets à l'*Instabilité* dans Kadar-Khalizad ; un coup porté par un Revenant ne réduit pas les Points de Blessure, mais absorbe 1 Point de *Force*. Une victime réduite à **F** 0 meurt ; la Force perdue est récupérée au rythme de 1 point par jour de repos complet.

Spectre Nain

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	0	0	4	23	40	4	-	18	18	18	18	29

ALIGNEMENT
Mauvais

REGLES SPÉCIALES
Immunisé contre les effets *psychologiques* ; provoque la *Peur* ou la *Terreur* chez les créatures vivantes ; peut traverser les objets solides à volonté ; n'est pas sujet à l'*Instabilité* dans Kadar-Khalizad ; une victime touchée par le Spectre est paralysée pendant 2D6 tours à moins qu'elle ne réussisse un Test de **FM**.

Elémentaux de Terre (Salle du Peuple)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	36	36	4	4	36	36	4	36	36	36	36	36	-

REGLES SPÉCIALES
Immunisés contre les armes normales ; toutes les attaques sont magiques ; peuvent attaquer dans n'importe quelle direction, sans tenir compte de leur orientation. Les caractéristiques d'un Elémental sont toujours pareilles à sa taille ou à neuf fois sa taille. Tous les 9 Points de Blessure encaissés par un Elémental, réduisez sa taille de 1 ; son profil est modifié pour s'adapter à cette nouvelle taille. Les Elémentaux ne sont pas d'une taille fixe. Un Elémental de taille 4 peut se scinder en deux Elémentaux de taille 2, ou en quatre de taille 1, ou en toute autre combinaison.

A moins d'être réduits à 0 **B**, les Elémentaux de la Salle peuvent régénérer 1 Point de Blessure par tour, grâce aux enchantements appliqués sur leurs pierres d'attache.

Sangsue Caméléon Mort-Vivante

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
1	33	0	2	2	5	20	1	-	14	2	14	14	-

REGLES SPÉCIALES
Attaque par *Morsure* avec 50% de risques de provoquer des *blessures infectées* ; lors la première attaque qui porte, la Sangsue Caméléon s'accroche à sa proie et inflige ensuite des dommages automatiquement — il faut uniquement déterminer les Points de Dommage infligés. Cela dure tant que la bête n'est pas repue. Lancez 1D6 à chaque round, avec un résultat de 5 et plus, elle cesse de se nourrir.

Elémental de Terre du Temple

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	45	45	5	5	45	45	5	45	45	45	45	45	45

REGLES SPÉCIALES
Comme les Elémentaux ci-dessus ; peut incanter un sort *Assaut de Pierres* à chaque round, à moins d'être réduit à moins de 20 **B** ; immunité partielle contre les dommages dus aux armes contondantes (marteau, etc.) de telle sorte que ces attaques se font à **D** -1 ; bonus de +20 pour tous les Tests contre des tentatives pour chasser cet Elémental, comme par exemple le sort *Conjuration d'un Elémental* ; aucun autre Elémental ne peut être évoqué à moins de 16 mètres ; contre un Nain, il n'attaquera que s'il est provoqué.

Amibe

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	0	3	5	11	30	3	-	0	0	0	0	-

REGLES SPÉCIALES
Immunisée contre les effets *psychologiques* ; les adversaires au corps à corps doivent régulièrement reculer ou être engloutis ; une victime engloutie encaisse automatiquement 1 Point de Blessure par round ; elle peut combattre mais pas échapper aux dommages automatiques tant que l'Amibe n'est pas tuée.

Kadar-Khalizad : le Marteau Gisant

Stalactites du Chaos

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
0	33	0	4	3	5	30	1	-	02	02	89	89	-

REGLES SPÉCIALES
Immunisées contre les effets *psychologiques* ; autres règles spéciales indiquées ci-dessous.

TOMBEUSES

Ces Stalactites tomberont sur tout PJ qui passe à moins d'un mètre. L'extrémité pointue est garnie de dents acérées et peut porter une attaque par *Morsure*. La localisation du coup n'est pas déterminée avec le système habituel. Lancez 1D10 pour savoir quelle partie de la victime est atteinte :

1D10	LOCALISATION DU COUP
1-6	Tête
7	Bras Gauche
8	Bras Droit
9-10	Tronc

L'armure protège d'une attaque de Tombeuse, mais le PJ doit déclarer qu'il tient son bouclier au-dessus de la tête s'il veut qu'il lui serve à quelque chose.

Lorsqu'une Tombeuse a porté son attaque, elle ne peut plus rien faire d'autre.

GOUTTES D'ACIDE

Ces Stalactites tombent sur la victime de la même manière que les précédentes. Mais elles sécrètent aussi un acide qui a 50% de chances de détruire toute armure non-magique dans la zone touchée (et 90% de chances de détruire une armure de cuir). Si la zone touchée n'est pas protégée par une armure, la victime encaisse 1D3 Points de Dommage supplémentaires.

PINCES CINGLANTES

La Stalactite possède deux tentacules terminés par des pinces de homard qui peuvent se déplacer à 5 mètres. Une seule Stalactite peut attaquer deux adversaires s'ils sont à portée.

BULLEUSES

Ces Stalactites génèrent et stockent des poches de gaz dangereux et inflammable. Lorsqu'un PJ passe à moins de 1D3 mètres, la Bulleuse projette une flamme de 30 cm de large et 2 mètres de long. Le PJ peut donc très bien être hors d'atteinte du coup — et le groupe peut devenir très nerveux même s'il ne risque rien ! Une Bulleuse ne peut s'enflammer qu'une fois tous les 1D6 rounds ; lancez 1D6 pour déterminer le nombre de rounds nécessaires pour qu'elle se recharge. Le jet provoque des dommages de feu normaux.

Vers Fouetteurs

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
0	33	0	1	3	5	*	1	-	0	0	0	0	-

REGLES SPÉCIALES

Immunisés contre les effets *psychologiques* ; bénéficient toujours de la surprise ; attaquent toujours en premier ; leur fouet provoque 1D4 Points de Dommage, modifiés comme toujours par les **F** et **E** ainsi que par l'armure. Les PJ attaquent les Vers Fouetteurs avec la moitié de leur **F**, car il est très difficile de faire rentrer une arme dans les crevasses rocheuses qui les abritent.

Nains de Pierre

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	41	0	3	6	11	25	2	18	06	02	89	89	-

REGLES SPÉCIALES

Chair de pierre (3 PA — Partout) ; immunisés contre les effets *psychologiques*, les armes tranchantes non-magiques, toutes formes d'attaques venimeuses, paralysantes ou gazeuses et contre les sorts ; deux poings de pierre, à considérer comme des attaques de *Griffes*.

Les Nains de Pierre doivent réussir un Test de **CC** pour saisir un PJ, puis en réussir un à chaque round pour l'entraîner hors de la zone 56.

Le Fantôme de Wulfan Merglord

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	0	0	4	22	30	1	-	43	55	89	89	29

ALIGNEMENT

non applicable — Wulfan Merglord est fou.

REGLES SPÉCIALES

Immunisé contre les effets *psychologiques* ; provoque la *Peur* chez les créatures vivantes ; immunisé contre les armes non-magiques ; peut traverser les objets solides à volonté ; peut devenir invisible et visible à volonté ; n'est pas sujet à l'*Instabilité* dans Kadar-Khalizad ; le contact provoque la *Peur* — la victime doit réussir un Test de **Cd** (avec un modificateur de -10) ou s'enfuir. Wulfan peut aussi régénérer 1 Point de Dommage par round.

Braseros, Enclume et Outils

Deux Braseros

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	-	3	4	6	35	1	-	-	-	89	89	-

Six Outils

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	-	1	3	4	41	1	-	-	-	89	89	-

Enclume

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	-	5	6	11	29	2	-	-	-	89	89	-



Regles Spéciales
Immunisés contre les effets *psychologiques* et les armes non-magiques — bien qu'un coup porté par une arme non-magique ne provoque pas de dégâts, l'objet perdra son attaque du round suivant ; immunisés contre toutes formes d'attaques venimeuses, paralysantes ou gazeuses, et contre les sorts ; le Brasero et les Outils attaquent en se jetant sur les cibles, l'Enclume se laisse tomber sur son adversaire dans une attaque de type *Ecrasement*.

Nains Sculptés

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	-	3	2	7	25	1	10	-	-	89	89	-

Regles Spéciales
Chair de pierre (3 PA — Partout) ; immunisés contre les effets *psychologiques*, les armes tranchantes non-magiques, toutes formes d'attaques venimeuses, paralysantes ou gazeuses et contre les sorts ; tout coup porté sur un Nain Sculpté qui produit 1 Point de Dommage ou plus a 50% de chances de le briser et de le détruire.

Les Gens de la Montagne

Conrad et Adolph Blumentrit, Trappeurs

Conrad et Adolph sont jumeaux. Ils ont 25 ans, mesurent 1,68 m et ont des yeux bleu-vert et des cheveux blonds. Ils sont très amicaux et, si le groupe comprend un Elfe, ils se feront un plaisir de camper et de voyager avec lui et ils participeront volontiers aux tâches indispensables. Tous deux sont de sincères fidèles d'Ulric ; Conrad porte une petite broche d'ivoire représentant une tête de loup. S'ils apprennent que les PJ transportent Ghal-maraz, ils n'y croiront absolument pas au premier abord. Mais après une nuit de réflexion, Conrad persuadera son frère que la compagnie des PJ *« n'est pas vraiment conseillée à des Ulricains comme eux. »* Les deux frères rassembleront alors leurs affaires sur leur mule et feront leurs adieux. Les PJ ne les reverront pas.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	41	3	4	6	41	1	43	29	29	29	29	25

Compétences
Camouflage Rural ; Canotage ; Déplacement Silencieux Rural ; Langage Secret — Forestier ; Orientation ; Pictographie — Bûcheron ; Piégeage ; Reconnaissance des Pièges.

Possessions
Vestes de cuir (1 PA — Tronc, bras), bonnets de fourrure et culottes en peau, arcs longs (**P** 32/64/300, **FE** 3), 25 flèches chacun, un couteau (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) et une arme simple chacun. Ils possèdent en commun 6 pièges, une mule, 11 peaux d'animaux de différentes natures, conserves (21 jours de nourriture séchée) et outres d'eau.

Grognon et Trognon, Pourfendeurs de Troll

Grognon et Trognon sont des archétypes de Pourfendeurs de Troll. Ce sont d'austères petits gars déterminés à abattre un Troll et prêts à mourir pour cela. Ils sont aussi incroyablement courageux — pour eux, la peur n'est qu'un mot de quatre lettres. Ils adorent échanger des histoires où les gens affrontent de grandes difficultés et où des victoires sont remportées. Mais leurs contes sont toujours teintés de désespoir. Personne n'en ressort vraiment heureux : les héros reviennent chez eux après avoir abattu le Troll, pour découvrir que leur famille a été dévorée par des Skavens de passage...

Grognon et Trognon seront terriblement impressionnés par Ghalmaraz, s'il leur est montré. Ils supplieront les PJ de les laisser les accompagner dans leur quête et ils seront pathétiquement serviables s'ils sont



acceptés. Ils pourraient même devenir leurs écuyers, principalement du PJ qui a la charge de Ghal-maraz.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	41	33	4*	4	7	33	2	37	29	29	41	29	27

Compétences
Armes de Spécialisation — Armes à Deux Mains ; Bagarre ; Coups Puissants ; Désarmement ; Esquive ; Force Accrue (**F** 5, Grognon uniquement).

Possessions
Chemises de mailles (1 PA — Tronc), casques et cagoules de mailles (2 PA — Tête), haches à deux mains (**I** -10, **D** +2), outres d'eau, conserves (pour 7 jours chacun).

Stargriff, Meneur Pégase

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
8	41	0	5	4	8	49	2	-	33	29	29	29	-

Alignement
Bon

Regles Spéciales
Vole comme un *Piqueur* ; ne se met normalement au service que de ceux d'Alignement Bon, mais les PJ sont un cas particulier ; peut faire des attaques par *Coup de Patte/Ecrasement*. Stargriff est un animal fier et il n'acceptera d'être monté que par un Elfe ou un Puissant Guerrier. En aucun cas, il n'acceptera un Nain sur son dos !

Pégases de la Vallée Cachée

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
8	33	0	4	3	5	30	1	-	10	14	10	10	-

Alignement
Bon

Regles Spéciales
Volent comme des *Piqueurs* ; ne se mettent normalement au service que de ceux d'Alignement Bon, mais les PJ sont un cas particulier ; peuvent faire des attaques par *Coup de Patte/Ecrasement*.

La Route Vers Wolfenburg

Bruno Helmutson, Réfugié Paysan

Bruno est un homme de 1,68 m, solidement bâti, avec des cheveux châtain et des yeux noisette. Il n'a que 29 ans, mais il en paraît plus, bien qu'il soit vigoureux et en bonne forme. Ce n'est pas vraiment une lumière, mais il croit au dur labeur ; il est (généralement) honnête et il protège sa famille. Tout le reste vient après. Bruno a du mal à penser à beaucoup de choses à la fois et, face à une pluie de questions, il laissera involontairement échapper que *« On s'est parti' d'la ferm' pasqu' j'ai d'scendu deux sol'dats qu'étaient plus morts que cochons su' le crochet et... oh... Zut ! »*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	31	3	5	7	31	1	31	31	23	31	31	31

Compétences
Conduite d'Attelage ; Résistance Accrue (**E** +1) ; Résistance à l'Alcool ; Soins des Animaux ; Travail du Bois.

Possessions
Vieux tromblon rouillé (**P** 24/48/250, **FE** 3, **Rch** 3 — a 40% de risques d'exploser en cas de problème d'ignition, infligeant des dommages automatiques de **F** 5 à l'utilisateur), poudre et projectiles pour 10 tirs, fouet (pour toucher -10, **D** -2, **Prd** -20), bœufs et charrette, biens ménagers, 3 Sous (dans un flacon dans la charrette).

Gerta Helmutson, Réfugiée

Haute de 1,57 m, Gerta est mince, avec des cheveux et des yeux foncés. Après un bon débarbouillage, elle serait même plutôt jolie. Esprit très pratique, elle prend généralement les décisions, tout en ayant soin de laisser croire à Bruno que c'est lui qui commande. Il est entièrement responsable de leur situation actuelle ; il n'a pas voulu l'écouter, et vous voyez ce qui est arrivé...

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	21	2	3	5	31	1	31	31	31	31	31	39

Compétences
Commerce ; Cuisine.

Possessions
Arme improvisée (rouleau à pâtisserie, **I** -10, **D** -2, **Prd** +10), vêtements de paysan.

Kaspar, Petit Bruno et Petite Gerta

Kaspar a sept ans, Petit Bruno six et Petite Gerta quatre. Tous trois sont petits et maigres pour leur âge. Leur existence en a fait des enfants désagréables et avides. Ils ne feront confiance à aucun des PJ, même pas à ceux qui se montrent gentils. Petit Bruno est un mutant, mais ses grandes dents se remarquent à peine. Ses parents réfuteront vigoureusement toute accusation qui impliquerait la présence de trace du Chaos. Petite Gerta se fera un plaisir de le faire remarquer en désignant le pauvre garçon et en chantant : *« Bruno est un mutant ! Bruno est un mutant ! »* s'il fait, à son avis, quelque chose de vilain.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	21	31	1	2	2	41	1	41	21	25	21	21	19

Compétences
Mendicité

Attributs du Chaos
Petit Bruno a des *Crocs* ; attaque par *Morsure* de **F** 2, **A** +1.

Possessions
Armes improvisées (poêle métallique, tisonnier, binette — **I** -10, **D** -2, **Prd** +10), vêtements de mauvaise qualité. Gerta a aussi une poupée de chiffon.

Huit Chevaux de Selle d'Ostland

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
8	-	-	3	3	5	30	0	10	10	10	10	10	-

Equipement
Chaque cheval est sellé ; les sacoches contiennent de la nourriture, des outres d'eau, 1D6 Pistoles en pièces diverses ; sur l'un d'eux, une arbalète de poing et 15 carreaux sont rangés dans un étui accroché à la selle.

Klaus Marcher, Chasseur de Primes

Klaus mesure 1,80 m, a 29 ans, le crâne rasé et des yeux bleus. Il a été enrôlé dans l'armée du Talabecland et les promenades dans les bois auxquelles il se livre actuellement pour rechercher des pillards ennemis l'ennuient prodigieusement. Il est aussi particulièrement irrité par Otto Runstedt. Il reconnaît que leurs activités demandent une certaine part de cruauté, mais il trouve qu'Otto va trop loin. Il ne fera rien pour le sauver ou pour le protéger en combat et il fuira dès que l'un des Patrouilleurs Ruraux sera blessé — s'il le faut, il s'emparera par la force d'un des chevaux des autres Patrouilleurs.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	41	4	3	8	41	1	31	31	31	41	31	31

Compétences
Adresse au Tir ; Armes de Spécialisation — Lasso et Filet ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural ; Déplacement Silencieux Urbain ; Filature ; Pistage.

Possessions
Chemise de mailles à manches (1 PA — Tronc, bras), arbalète de poing (**P** 16/32/50, **FE** 1, **Rch** 1), carquois avec 20 carreaux, épée, filet (pour toucher -10, **Prd** -10), cheval avec selle et harnachement, 10 mètres de corde, outre d'eau et conserves, 3 paires de menottes, bourse avec 24 CO, 13/4.

Otto Runstedt, Sergent Patrouilleur Rural du Talabec

Otto mesure 1,63 m, a environ 45 ans et il est gros et dégarni. Son visage est doté de petits yeux porcins et d'un sourire narquois. Malgré son faciès grimaçant, il est d'un sadisme extrême. Il ne fait confiance à personne et il prend plaisir à humilier et à faire souffrir toute personne qui tombe dans ses griffes. Sa bonhomie superficielle n'est que cela — totalement superficielle. Il est devenu Patrouilleur Rural uniquement parce que leur vie est plus facile que celle des hors-la-loi.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	51	45	4	4	9	40	2	29	39	29	39	29	29

Compétences
Bagarre ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Equitation — cheval.



POSSESSIONS
Chemise de mailles à manches (1 PA — Tronc, bras), casque (1 PA — Tête), bouclier (1 PA — Partout), épée, arbalète (**P** 32/64/300, **FE** 4, **Rch** 1), 20 carreaux, cheval avec selle et harnachement, outre d'eau, nourriture, 10 mètres de corde, 3D6 Pistoles d'Argent.

Six Patrouilleurs Ruraux du Talabec

Les Patrouilleurs Ruraux s'ennuient dans leurs activités, mais ils ont peur d'Otto. Aucun d'eux ne risquera sa peau pour le sauver et ils n'attendent que sa mort pour se rendre.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	35	3	3	7	30	1	29	29	29	29	29	29

COMPÉTENCES
Equitation — cheval.

POSSESSIONS
Chemise de mailles (1 PA — Tronc), casque (1 PA — Tête), bouclier (1 PA — Partout), épée, arbalète (**P** 32/64/300, **FE** 4, **Rch** 1), 20 carreaux, cheval avec selle et harnachement, 10 mètres de corde, outre d'eau et nourriture, 1D6 Pistoles d'Argent.

Homme-Bête Blessé

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	3	4	1	30	2	30	29	24	29	24	10

ATTRIBUTS DU CHAOS
Nez Allongé — pas d'effet sur le profil ; *Crocs* — attaque par *Morsure* (**A** +1).

POSSESSIONS
Néant

Hommes-Bêtes du Chaos

Homme-Bête Un

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	41	25	3	4	11	20	2	30	29	24	29	24	10

ATTRIBUTS DU CHAOS
Couronne d'Yeux Pédonculés — pas d'effet sur le profil ; *Obésité Excessive* — **M** /2, **E** +1, **I** -10 ; *Figure Bestiale, Chèvre* — attaque de *Cornes*, **A** +1 ; *Tête Enorme* — 20% des coups au tronc et 10% des coups aux bras sont considérés comme des coups à la tête.

POSSESSIONS
Chemise de mailles (1 PA — Tronc), bouclier (1 PA — Partout), épée.

Homme-Bête Deux

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	3	4	11	30	1	30	29	24	29	24	10

ATTRIBUTS DU CHAOS
Figure Bestiale, Singe — pas d'effet sur le profil ; *Griffes Acérées* — attaque de Griffes de **F** 4, **A** +1, *Queue Préhensile* — **A** +1, mais porte le bouclier.

POSSESSIONS
Bouclier (1 PA — Partout).

Homme-Bête Trois

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	1	3	11	30	5	30	29	24	29	24	10



Attributs du Chaos
Chétif — **F** /4, **E** /4 ; *Peau de Fer* — 5 PA — partout ; *Bras Multiples* — 4 bras supplémentaires, **E** +2, **A** +4.

Possessions
Trois boucliers (3 PA — Partout), trois épées, arc court (**P** 16/32/150, **FE** 3), 20 flèches.

Homme-Bête Quatre

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	41	25	3	4	11	30	2	30	29	24	29	24	10

Attributs du Chaos
Armure du Chaos — 2 PA — Partout ; *Cornes* — attaque par *Cornes*, **A** +1 ; *Articulations Supplémentaires*— *Jambes*, **M** +1 ; *Peau à Plumes* — pas d'effet sur le profil.

Possessions
Bouclier (1 PA — Partout), épée.

Maximillian et Sigismund Baieverte, Cuisiniers Halfelings

Ces deux personnes sont très amicales, mais elles souffrent d'un travers des plus traditionnels chez les Halfelings : ce sont des estomacs sur pattes. La nourriture est leur seule passion dévorante, en dehors de la boisson.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	25	31	2	2	5	50	1	39	19	29	19	39	39

Compétences
Cuisine

Possessions
Couteau de cuisine (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), tablier de cuir, herbes, épices, outres de vin, chariots, réserves de nourriture, vin, autres possessions à votre guise.

Joachim, Joueur

Joachim mesure 1,52 m, a des cheveux noirs et des yeux marrons et un teint olivâtre. De plus, il est très maigre. Comme joueur, il a encore des progrès à faire, et il essaie de cacher ce fait en en disant le moins possible. Il croit que cela lui donne un visage impassible, mais en fait, la plupart du temps, il a l'air de bouder.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	41	3	3	8	41	1	41	31	41	31	31	41

Compétences
Chance ; Escamotage ; Jeu.

Possessions
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc, bras), épée, paquets de cartes avec des as supplémentaires, paire de dés, dé chargé (donne toujours 6), 12 CO, 14/30, autres objets à votre convenance.

Dr. Faustmann Faustmann, Médecin

Faustmann est un homme maigre de 1,63 m, blond avec des yeux bleus. C'est un individu sinistre, à cause de son nom — qui provient d'une plaisanterie cruelle de son père ; ce dernier est malheureusement mort d'une angine alors que son fils tentait de le sauver. Il a maintenant tendance à se crisper lorsque l'on rit de son nom. Cela dit, c'est un bon chirurgien de terrain.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	3	4	8	40	1	49	39	49	39	39	29

Compétences
Alphabétisation ; Chirurgie ; Connaissance des Parchemins ; Fabrication de Drogues ; Langage Secret — Classique ; Pathologie ; Préparation de Poisons ; Traumatologie.

Possessions
Sac, instruments médicaux, arme simple, flacon avec 1D6 sangsues, 30 CO, autres possessions à votre guise.

Gitta et Tilda, Herboristes

Gitta et Tilda font environ 1,60 m et sont totalement quelconques. Deux minutes après les avoir rencontrées, personne ne peut se souvenir de leurs noms ou de quelque chose d'intéressant les concernant. Toutes deux sont des campagnardes plutôt innocentes. Wolfenburg est leur premier champ de bataille et elles considèrent encore que tout cela est très excitant.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	29

Compétences
Connaissance des Plantes ; Langue Hermétique — Druidique ; Pathologie ; Traumatologie.

Possessions
Pilons et mortiers, sacs d'herbes séchées, couteaux (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20).

Tobias Bildorf, Capitaine d'Artillerie

A 34 ans, Tobias est un homme mince de 1,80 m, blond aux yeux bleus. Homme tranquille, il est de bonne humeur car il ne s'attend pas à voir de l'action dans l'immédiat. Son expérience de soldat lui a appris que la seule bonne bataille est celle dont vous revenez vivant. Il est aussi très populaire auprès de ses hommes, ne serait-ce que parce qu'il trouve toujours quelqu'un d'autre pour faire les travaux pénibles, comme les pionniers qui creusent ses fosses à canon.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	54	30	3	3	9	45	1	29	50	29	30	26	32

Compétences
Armes de Spécialisation — Tromblon, Bombarde, Pistolet et Bombes ; Conduite d'Attelage ; Technologie.

Possessions
Chemise de mailles à manches (1 PA — Tronc, bras), cagoule de mailles (1 PA — Tête), épée, pistolet (**P** 8/16/50, **FE** 3, **Rch** 2), poudre pour cinq tirs, tables et graphiques, autres possessions à votre guise.

Seize Artilleurs

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	30	3	3	7	40	1	29	39	29	29	25	30

Compétences
Armes de Spécialisation — Bombardes et Bombes ; Conduite d'Attelage.

Possessions
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc, bras), leviers et refouloirs (armes improvisées — **I** -10, **D** -2, **Prd** +10), couteaux, outres de vin et nourriture, 50% de chances de tables et de graphiques de tir, autres équipements à votre guise.

Douze Pionniers

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	31	3	5	7	31	1	31	31	31	31	31	31

Compétences
Conduite d'Attelage ; Escalade ; Résistance Accrue ; Résistance à l'Alcool ; Travail du Bois.

Possessions
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc, bras), gourdin, sac en bandoulière avec repas, flacon d'herbes à infuser, 1D4 CO chacun, autres possessions à votre guise.

Udo Topfer, Sergent de Marine

A 55 ans, Udo est un homme plutôt gras pour ses 1,73 m ; il est presque chauve, son visage est très ridé et la couleur de ses yeux rappelle parfois l'océan d'où il vient. Malgré son aspect, c'est un excellent marin, mais sur un champ de bataille, il est comme un poisson hors de l'eau. Tout lui paraît confus et étrange, et c'en est trop pour lui. Son apparence très agressive cache un homme terriblement effrayé.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	51	41	4	4	10	51	3	41	51	41	51	41	51

Compétences
Armes de Spécialisation — Tromblon ; Bagarre ; Canotage ; Construction Navale ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement ; Esquive ; Langage Secret — Jargon des Batailles ; Manœuvres Nautiques ; Natation ; Potamologie ; Résistance à l'Alcool.

Possessions
Chemise de maille (1 PA — Tronc), casque (1 PA — Tête), bouclier (1 PA — Partout), épée, arbalète (**P** 32/64/300, **FE** 4, **Rch** 1), 20 carreaux, outre de vin et nourriture, 16 CO, 17/4 en monnaies diverses, autres possessions à votre guise.

Treize Soldats de Marine du Talabecland

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	41	4	3	8	41	2	31	31	31	41	31	31

Compétences
Bagarre ; Canotage ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement ; Esquive ; Langage Secret — Jargon des Batailles ; Natation ; Potamologie ; Résistance à l'Alcool.

Possessions
Chemise de mailles (1 PA — Tronc), casque (1 PA — Tête), bouclier (1 PA — Partout), hache, arbalète (**P** 32/64/300, **FE** 4, **Rch** 1), 20 carreaux, outre de vin et conserves, 1D6 CO chacun.



Siegfried Prunkvoll, Le Chevalier Eternel

Siegfried a 35 ans, mesure 1,83 m, est de corpulence moyenne, avec des cheveux châtain et des yeux gris.

C'est un niais suffisant et maniéré. Il ne s'intéresse qu'au fait de se comporter en Vrai Chevalier Plein de Dignité. Pour cela, il a décidé d'ignorer totalement les éléments de la légende qui veulent qu'il ne quitte jamais Middenheim. Il est décidé à rencontrer et à triompher d'un valeureux adversaire dans un affrontement individuel. Et donc il a laissé à Middenheim l'armure du Chevalier Eternel — un Vrai Chevalier ne s'avantagerait jamais en utilisant des protections magiques. Ces considérations sur l'honneur ne l'ont pas empêché de prendre une épée magique.

Prunkvoll n'acceptera l'aide d'un PJ féminin en aucune circonstance — et il ne la laissera jamais le suivre dans la bataille : *« Ce n'est pas la place d'une femme ! Les batailles sont l'apanage des hommes ! »*

Toutes les informations concernant Siegfried Prunkvoll figurent dans **PDT**, si vous considérez qu'elles sont nécessaires.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	47	30	4	4	9	36	1	45	40	23	47	34	33

Alignement
Loyal

Compétences
Alphabétisation ; Armes de Spécialisation — Fleuret, Lance et Armes à Deux Mains ; Art ; Cartographie ; Coups Assommants ; Equitation — Cheval ; Etiquette ; Héraldique ; Histoire (Militaire uniquement) ; Législations.

Possessions
Cotte de mailles à manches, cagoule de mailles, bouclier (2 PA — Partout), *épée magique +10* (**CC** +10), cheval de guerre, bannière de cérémonie.

Capitaine d'Ostland

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	45	4	4	11	55	2	39	55	39	50	35	45

Compétences
Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement ; Esquive ; Langage Secret — Jargon des Batailles.

Possessions
Cotte de mailles à manches, cagoule de mailles, plastron de cuirasse, casque, manches et jambières de fer, bouclier (3 PA — Partout), épée, dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20).

Hommes d'Infanterie d'Ostland

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	30	3	3	7	40	1	29	39	29	29	25	30

Compétences
Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement ; Esquive ; Langage Secret — Jargon des Batailles.

Possessions
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc, bras), bouclier (1 PA — Partout), épée, dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20).

Piquiers du Talabecland

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	30	3	3	7	40	1	29	40	29	30	26	29

Compétences
Armes de Spécialisation — Pique ; Coups Puissants ; Désarmement ; Esquive ; Langage Secret — Jargon des Batailles.

Possessions
Chemise de mailles (1 PA — Tronc), pique (**I** -10, **D** +2), gourdin, dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20).



Chevaliers Panthère (en bataille)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	60	50	6	6	12	60	2	49	55	45	49	49	49

Compétences
Alphabétisation ; Armes de Spécialisation — Armes d'Escrime, Lance et Armes à Deux Mains ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Désarmement ; Equitation — Cheval ; Esquive ; Etiquette ; Héraldique ; Langage Secret — Jargon des Batailles.

Possessions
Cotte de mailles à manches (1 PA — Tronc, bras, jambes), plastron de cuirasse (1 PA — Tronc), cagoule de mailles (1 PA — Tête), épée à deux mains (**I** -10, **D** +2), autres possessions à votre guise.

Heinrich Todbringer, Graf de Middenheim

Heinrich Todbringer paraît moins que ses 42 ans. C'est un géant (2,06 m pour 120 kg), ses cheveux sont noir-auburn et ses yeux gris-bleu vous transpercent d'une façon assez déconcertante. Il a succédé à son père, le Graf Boris, après son assassinat par Wolfgang. Son frère Stefan est décédé précédemment, le laissant seul héritier.

Heinrich est un homme confiant et sûr de lui, et ses qualités de meneur et son inspiration ne faiblissent jamais. Guerrier de valeur, il apprécie peu les batailles, ce qui est dans son intérêt. Son expérience diplomatique est grande et il connaît bien les problèmes de L'Empire. Ar-Ulric l'a mis au courant de la quête des PJ, et, sans savoir qu'il est l'héritier légitime de Sigmar, il a fait tout son possible pour retarder et ralentir la guerre, en espérant que le Marteau de Sigmar réunira une nouvelle fois L'Empire.

Enfin, Heinrich est secrètement amoureux de la Duchesse Emmanuelle von Liebewitz de Nuln, et le sentiment est réciproque. Maintenant qu'il est le Graf de Middenheim (plutôt qu'un simple fils illégitime), Heinrich estime qu'ils devraient se marier, aussi bien pour des raisons personnelles que dynastiques.



M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	65	60	6	5	14	55	3	58	75	45	60	55	70

Points de Destin
3

Compétences
Acuité Auditive ; Acuité Visuelle ; Alphabétisation — Elthárin et Occidental ; Ambidextrie ; Armes de Spécialisation — Lance et Armes à Deux Mains ; Chance ; Charisme ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Cryptographie ; Désarmement ; Eloquence ; Equitation — Cheval ; Esquive ; Etiquette ; Evaluation ; Force Accrue ; Héraldique ; Immunité contre les Maladies ; Langage Secret — Jargon des Batailles ; Langue Etrangère — Elthárin ; Narration ; Orientation ; Résistance à l'Alcool ; Sens de la Répartie ; Sixième Sens ; Théologie ; Vision Nocturne.

Possessions
Armure de plates complète magique +1 (3 PA — Partout), *épée à deux mains magique, Skavenstöter* (**I** -10, **CC** +10, **D** +3 et inflige 2D6 Points de Dommage sur les Skavens), *Amulette de Cuivre Trois-Fois-Béni, Corne de Licorne*, trois *Potions de Soins, Potion de Force, Arc Long de Force +2* (**P** 32/64/300, **FE** +5), huit *Flèches au Vol Infaillible, Anneau de Protection contre les Démons*, autres objets à votre convenance et, bien évidemment, argent et crédit illimité.

Notez que, dans **PDT**, il était indiqué à tort que Skavenstöter n'avait pas de pouvoirs spéciaux. Prenez bien soin de ne pas épuiser les Points de Destin d'Heinrich pendant la bataille. Au contraire des PJ, il n'en recevra pas de nouveau pendant l'aventure.



Maréchal Maximillian von Genscher

Max, comme l'appellent Heinrich et ses quelques autres amis, est un petit géant de 1,94 m pour 115 kg. Ses cheveux noirs et sa barbe lui donnent un air imposant, et la cicatrice qui coupe son sourcil droit renforce son air de dureté. Ses yeux marron bougent sans arrêt et inspectent constamment tout ce qui l'entoure.

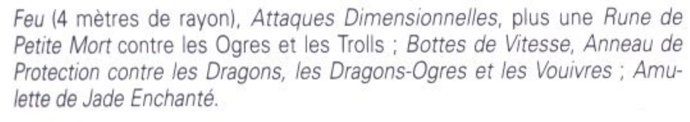
Malgré son apparence sinistre, von Genscher est un homme honnête, bon et courageux. C'est un meneur d'hommes et il est très intelligent — et même suffisamment sensible pour prétendre parfois l'ignorance afin de mettre les autres à l'aise.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	77	71	7	7	13	77	3	62	74	74	60	61	63

Alignement
Bon

Compétences
Acuité Auditive ; Acuité Visuelle ; Adresse au Tir ; Alphabétisation ; Ambidextrie ; Armes de Spécialisation — toutes ; Art ; Cartographie ; Charisme ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Désarmement ; Eloquence ; Esquive ; Etiquette ; Héraldique ; Immunité contre les Maladies ; Immunité contre les Poisons ; Langage Secret — Jargon des Batailles et Forestier ; Linguistique ; Sixième Sens.

Possessions
Armure de plates complète magique +1 (3 PA — Partout), *épée à deux mains magique* (**I** -10, **D** +4) avec les propriétés suivantes : *Résistance au*



Feu (4 mètres de rayon), *Attaques Dimensionnelles*, plus une *Rune de Petite Mort* contre les Ogres et les Trolls ; *Bottes de Vitesse, Anneau de Protection contre les Dragons, les Dragons-Ogres et les Vouivres* ; *Amulette de Jade Enchanté.*

Pillards du Talabecland

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	39	29	3	3	7	41	1	29	39	29	29	29	29

Compétences
Bagarre ; Coups Puissants ; Désarmement ; Esquive ; Langage Secret — Jargon des Batailles. 25% de chances de *Force Accrue* (**F** +1) et de *Résistance Accrue* (**E** +1) pour chacun.

Possessions
Chemise de mailles (1 PA — Tronc), casque (1 PA — Tête), bouclier (1 PA — Partout), épée, couteaux (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), arc court (**P** 16/32/150, **FE** 3), carquois avec 10+1D10 flèches, 1D6 CO et 3D6 Pistoles de monnaie chacun.

Note : le même profil sert pour Gluten et pour ses hommes.

A bord de l'Hindenburg

L'Hindenburg

M	R	B	Capacité
3	5	75	90 000

L'Hindenburg est une grosse péniche fluviale crasseuse qui transporte depuis des années du charbon, des minerais et d'autres marchandises. Malgré son apparence, le bateau est bien entretenu par Gustav et Diehl, ses propriétaires. Son port d'attache est Wolfenburg.

Gustav Longcours, Propriétaire de Péniche

Gustav a 61 ans, mesure 1,78 m et est plutôt corpulent avec de fins cheveux gris. C'est un vrai bricoleur, et l'Hindenburg est toute sa vie. Il est assez cupide et rébarbatif, mais il fera son possible pour se montrer amical s'il est traité poliment. Il se plaint beaucoup de ses genoux qui craquent.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	29	22	3	3	6	25	1	29	33	41	33	33	16

Compétences
Alphabétisation ; Esquive ; Evaluation ; Numismatique ; Résistance à l'Alcool ; Soins des Animaux.

Possessions
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc), couteau (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), bouteille de tord-boyaux, sacoche de cuir contenant 17 CO ; il possède aussi une boîte avec 150 CO dans une poutre creuse de sa cabine.

Diehl Longcours, Batelier

Diehl a 27 ans et mesure 1,83 m, ses cheveux sont châtain et ses yeux noisette. Il est bronzé, vigoureux et très séduisant — et il le sait. Il n'hésitera pas à faire du charme aux PJ féminins et il pourrait bien en inviter une un soir dans sa cabine lors du voyage. Diehl a gagné son épée en jouant, mais il peut prétendre avoir servi dans l'armée — particulièrement si cela améliore ses chances auprès d'une charmante dame.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	29	4	3	7	51	1	41	29	29	39	29	35

Compétences

Canotage ; Construction Navale ; Esquive ; Orientation ; Pêche ; Potamologie ; Réflexes Eclairs ; Séduction.

Possessions

Veste de cuir (0/1 PA — Tronc), épée, couteau (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), 6 mètres de corde, lanternes pour le bateau, fût d'huile pour lanterne, sacoche avec 23 CO.

Hommes de Main Fluviaux

Les Hommes de Main forment un groupe hétéroclite d'hommes d'âge moyen et de jeunes gens de 14-15 ans ; ce sont tous de grands lâches.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	3	4	7	30	1	29	29	22	29	29	29

Compétences

Esquive ; 25% de chances pour chacun de *Bagarre* ; 25% de chances pour chacun de *Coups Puissants* ; 25% de chances pour chacun de *Force Accrue* (**F** +1).

Possessions

Vestes de cuir (0/1 PA — Tronc), gourdins, couteaux (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), petites sacoches avec 1D10 Pistoles.

Apparition

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	0	0	0	0	0	0	0	-	0	0	0	0	-

Alignement

Mauvais

Regles Spéciales

Ne provoque pas de dommage en combat ; ne peut être atteinte que par des armes magiques, mais tout coup porté la chasse. Quiconque voit une Apparition doit réussir un Test de **FM** ou être hypnotisé et la suivre. Si la victime est retenue par la force, elle peut tenter un nouveau Test de **FM**. Cette contrainte cesse dès que la personne ne peut plus voir l'Apparition.

Fraulein Heidi Reich, Hypnotiseur

A 19 ans, Heidi est menue et mesure 1,60 m, avec des cheveux noirs bouclés, des yeux bleu foncé dévastateurs et elle est très, très mignonne. Le médecin de sa famille lui a appris à pratiquer l'Hypnotisme et elle est partie gagner sa vie dans un monde vaste et mauvais. C'est une petite coquine extrêmement futée et une autorité dans l'improvisation de mensonges plausibles sous l'inspiration du moment. Elle a en réserve une grande série d'histoires à faire pleurer dans les chaumières : c'est une pauvre petite orpheline, son père est un ivrogne qui la bat, elle était obligée de dormir dans le panier du chien, etc., etc.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	25	3	3	5	45	1	37	31	41	29	29	35

Compétences

Acuité Auditive ; Conscience de la Magie ; Danse ; Hypnotisme ; Réflexes Eclairs ; Séduction.

Possessions

Dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), porte-bonheur sur une chaîne, le tout en argent (valeur 1 CO), bourse avec 3 CO, 15 Pistoles, autres possessions à votre convenance.



A Altdorf

Joachim Stark, Officier de la Garde

A l'approche de la cinquantaine, Joachim commence à avoir des cheveux gris ; il a une certaine tendance à l'embonpoint que souligne son modeste 1,60 m. Il représente bien l'idée que tout le monde se fait du garde railleur, toujours prêt à raconter une bonne histoire autour d'un verre. Malgré — ou peut-être grâce à — son image, Joachim est un "bon flic" , toujours disposé à prêter main-forte.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	30	4	3	9	39	1	32	27	29	39	32	39

Compétences

Armes de Spécialisation — Armes d'Escrime ; Bouffonneries ; Canotage ; Chirurgie — uniquement Réduction des Fractures/Membres Disloqués ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Cuisine ; Désarmement ; Esquive ; Héraldique ; Jonglerie ; Sens de la Répartie.

Possessions

Cotte de mailles (1 PA — Tronc, jambes), casque (1 PA — Tête), bouclier (1 PA — Partout), rapière (**I** +20, **D** -1), dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), arbalète de poing (**P** 16/32/50, **FE** 1, **Rch** 1), 20 carreaux, fiole de bière personnelle accrochée à la ceinture, bourse avec 3 CO, 12 Pistoles.

Rudolf Sigmarsson, Capitaine de la Garde

Rudolf a 29 ans, mesure 1,60 m, est mince avec des cheveux prématurément grisonnants et des yeux noirs. Il s'emporte facilement, en particulier quand des gens de grande taille sont concernés. C'est un homme

tenace et sérieux qui va directement au fait et qui n'a pas peur de rompre quelques règles (ou quelques doigts) pour obtenir des réponses. Quand il le peut, il préfère tirer d'abord pour ne pas poser de questions ensuite ; toute personne qui fuit un garde est évidement coupable. Et toute personne qui tue un garde n'a même pas besoin de s'enfuir en ce qui le concerne...

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	30	4	3	9	39	1	32	27	29	39	32	39

Compétences
Armes de Spécialisation — Arbalète de Poing, Armes d'Escrime et Armes à Deux Mains ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Course à Pied ; Esquive.

Possessions
Cotte de mailles (1 PA — Tronc, jambes), casque et cagoule de mailles (2 PA — Tête), bouclier (1 PA — Partout), rapière (**I** +20, **D** -1), dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), arbalète de poing (**P** 16/32/50, **FE** 1, **Rch** 1), 10 carreaux, 2 CO, 3 Pistoles dans une bourse à la ceinture.

Note : Les profils des gardes de Stark et de Sigmarsson se trouvent dans le paragraphe *PNJ Standard à Altdorf*.



Reiner Zeidler, Chef des Cultistes

Reiner a 35 ans, mesure 1,83 m et possède des cheveux brun et des yeux marron. C'est un fanatique qui ne craint pas la mort — ce n'est après tout qu'une des multiples transformations de Tzeentch.

Dans le cas improbable où les PJ parviennent à faire parler Reiner, il ne dira pas grand-chose. Ils devront l'empêcher de briser sa dent empoisonnée — et puisqu'elle est pleine d'acide, cela ne sera pas sans risque. Un PJ qui tente d'enlever la dent doit réussir un Test de **Dex** pour ne pas être aspergé, ce qui lui infligerait des Dommages de **F** 7. Si ce Test échoue, Reiner encaissera 1D3 Points de Dommage de **F** 7.

Il affirmera avoir été contacté par un homme qu'il n'avait jamais vu — mais qui connaissait tous les signes de reconnaissance — et qui lui a ordonné de tuer les PJ. La tactique d'attaque lui a été décrite dans les moindres détails. Mais avant d'avouer ceci, Reiner se retranchera derrière un mensonge : l'argent qu'il a sur lui provient de ses derniers exploits comme voleur professionnel.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	47	36	4	5	9	47	1	41	37	29	37	36	38

Alignement
Chaotique (Tzeentch)

Compétences
Armes de Spécialisation — Armes à Deux Mains ; Bagarre ; Coups Puissants ; Désarmement ; Esquive ; Fuite.

Attributs du Chaos
Marque de Tzeentch — une "tache de naissance" représentant un S runique tordu sur son sein gauche.

Possessions
Robes sigmarites, cotte de mailles (1 PA — Tronc, jambes), casque et cagoule de mailles (2 PA — Tête), épée à deux mains (**I** -10, **D** +2), dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), anneau d'or avec un petit rubis incrusté (valeur 18 CO), *Potion de Soins*, dent empoisonnée, bourse avec 70 CO.

Cultistes du Chaos d'Altdorf

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	4	7	30	1	29	29	29	34	34	29

Alignement
Chaotique (Tzeentch)

Compétences
25% de chances pour chacune des compétences suivantes : *Armes de Spécialisation — Armes à Deux Mains* ; *Bagarre* ; *Coups Puissants* ; *Esquive* ; *Force Accrue* (**F** +1) ; *Réflexes Eclairs* (**I** +10) ; *Résistance Accrue* (**E** +1).

Possessions Habituelles
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc), bouclier (1 PA — Partout), arme simple, dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), bourse avec 1D4 CO, 1D10 Pistoles, 1D10 Sous.

Et sous leur déguisement de gardes... uniformes, chemise de mailles (1 PA — Tronc), casque (1 PA — Tête), 50% de chances pour une cagoule de mailles (1 PA — Tête), bouclier (1 PA — Partout).

Hans Bauer, Messager

Hans est un splendide rouquin de 1,70 m, aux yeux clairs et à la peau parsemée de tâches de rousseur. D'origine campagnarde, il est émerveillé par Altdorf, bien qu'un peu déçu parce que les rues ne sont pas pavées d'or. Son appétit est incroyable et il est toujours partant pour avaler quelque chose de nouveau.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	4	7	30	1	29	29	29	29	34	29

Compétences
Adresse au Tir ; Alphabétisation ; Camouflage Rural ; Coups Assommants ; Course à Pied ; Déplacement Silencieux Rural ; Equitation — Cheval ; Résistance à l'Alcool.

Possessions
Cotte de mailles (1 PA — Tronc, jambes), casque et cagoule de mailles (2 PA — Tête), épée, dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20), bourse avec 12/1 en monnaie.

Ludovicus Großpavar, Fonctionnaire

Ludovicus est un petit homme plutôt mince, chauve, mesurant 1,57 m. Tatillon, il regarde tout le monde par dessus les montures de ses lorgnons. Il est un expert dans tout ce qui concerne le protocole et la préséance, et quiconque le contredit sur ces sujets doit avoir de solides arguments ! Ludovicus traite les PJ comme s'ils étaient des rustres et des idiots — faites-leur passer un moment difficile avec cet horrible petit homme.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	29	22	3	3	5	25	1	29	33	41	33	33	14

Compétences
Alphabétisation ; Corruption ; Etiquette ; Héraldique ; Histoire — Histoire Impériale uniquement ; Langage Secret — Classique et Guilde ; Législation.

Possessions
Vêtements de bonne qualité, lorgnons, bijoux valant 50 CO, bourse contenant 5 CO.



Le Marteau de Sigmar

Ghal-maraz, le Fendoir de Crânes, le Marteau de Sigmar Heldenhammer, est l'une des plus puissantes armes qui ait jamais été créée par les forgerons Nains de l'ancien temps. Ceci dit, ses seuls pouvoirs ne suffisent pas à expliquer toutes les légendes qui concernent Sigmar.

Le Marteau est une arme de qualité exceptionnelle, fondue dans l'acier le plus fin dans un style très strict. C'est lors de son utilisation que Ghal-maraz révèle ses vraies couleurs : des runes et des symboles d'arcanes luisent au cœur du métal, et le Marteau vibre sous l'effet du pouvoir qu'il contient.

Il peut reconnaître son porteur légitime (dans ce cas, le Graf Heinrich Todbringer de Middenheim) qui sera instantanément conscient de tous ses pouvoirs. Une autre personne qui le tient saura dans quelle direction se trouve son porteur légitime. A tout moment, Ghal-maraz guidera les PJ vers Heinrich.



Capacités Spéciales

Ghal-maraz possède les capacités suivantes :

1. Tous les coups portés par Ghal-maraz provoquent 3 Points de Dommage supplémentaires (sans compter le bonus de **F** indiqué ci-dessous, ce qui fait un total de +4), sauf sur les créatures dont la liste figure plus loin. De plus, le profil du porteur est modifié comme suit :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
-	+10	-	+1	+1	+2	+10	-	-	+20	-	+20	+20	+20

2. Une *Rune de Petite Mort* contre les Gobelinoïdes est inscrite sur la tête de Ghal-maraz. Tout coup porté sur un Gobelin, un Hobgobelin, un Orque, un Orque Sombre, un Semi-Orque ou un Morveux le tue instantanément.

3. Contre les Ogres, les Trolls, les Géants, les Champions et les Guerriers du Chaos, Ghal-maraz inflige 2D6 Points de Dommage, plus la **F** modifiée de l'utilisateur, moins l'**E** de la cible. Son bonus normal de +3 est ignoré. Si un 6 est obtenu sur l'un des dés, il inflige 2D6 supplémentaires, et ce processus se poursuit tant que l'on obtient un 6 sur l'un des dés (voir *Dommages Supplémentaires* dans les règles de combat de **WJRF**).

4. Le porteur de Ghal-maraz est immunisé contre les armes non magiques tant qu'il manie le Marteau, et il ne peut subir aucun coup critique qui soit supérieur à +1. Les autres coups critiques sont ramenés à ce niveau.

5. Ghal-maraz peut lancer les sorts suivants à la demande du porteur et sans que cela coûte de Points de Magie :

Sorts	Fréquence
Guérison des Blessures Légères	1 fois par jour
Guérison des Blessures Graves	1 fois par jour
Pathologie	1 fois par jour
Enthousiasme	12 fois par jour
Détection de la Magie	à la demande
Aura de Protection	Permanent (2 m de rayon)

Les sorts agissent toujours au maximum de leur possibilité ; par exemple, une *Guérison des Blessures Légères* restaurera 6 **B**.

6. Ghal-maraz provoque la *Terreur* chez les Gobelinoïdes et la *Peur* chez les Démons Mineurs. Le Marteau peut aussi chasser les effets de la *Peur* et de la *Terreur* provoqués par les Démons et les autres créatures du Chaos, jusqu'à trois fois par jour pour les créatures amicales à moins de 24 mètres.

7. Ghal-maraz peut annuler les effets des sorts qui affectent l'équilibre mental ou le moral, comme *Fuite*, *Découragement*, *Peur Magique*, *Panique Magique*, etc. Ce pouvoir peut être employé sur toute créature vivante à moins de 24 mètres.

8. Ghal-maraz détecte automatiquement les créatures et les adeptes du Chaos, sur une distance de 8 mètres.

9. Une fois par jour, Ghal-maraz infligera infailliblement, sur commande, un coup de **F** 10 sur une créature du Chaos. Pour porter ce coup, le Marteau peut voler sur 16 mètres puis retourner dans la main de son porteur. Celui-ci doit avoir une main libre pour attraper Ghal-maraz, mais il n'est pas nécessaire qu'il le tienne en main avant le coup — Ghal-maraz pourrait être accroché à sa ceinture, par exemple.

Ghal-Maraz dans le Cadre du Jeu

Même lorsque les PJ ont Ghal-maraz en leur possession, ses capacités doivent rester aussi mystérieuses que possible. C'est l'arme d'un héros de légende — pour le peuple de L'Empire, c'est l'équivalent du Saint Graal ou d'Excalibur. Ne dites pas aux joueurs ce que le Marteau peut faire, mais vous pouvez leur laisser entendre que ses pouvoirs sont à leur disposition. Les PJ devraient se livrer à des expériences et les découvrir par eux-mêmes.

Il est, par exemple, inutile de dire à son porteur que son profil a été modifié par le Marteau. Il suffit que vous vous rappeliez les modifications de ses caractéristiques. Les joueurs se rendront peut-être compte qu'il se passe des choses étranges lorsque le PJ réussit un Test qui semblait avoir échoué, ou lorsqu'il atteint son adversaire alors que les dés indiquaient un échec.

Sheerargetru le Démon

Le profil de Sheerargetru est légèrement plus faible que celui d'un Seigneur des Transformations. Le Démon a construit son corps à partir de l'énergie magique du Grand Théogone et de l'Archi-Lector Kaslain. Sa réplique de sa forme Démonique normale n'est pas parfaite. Le Démon n'est pas sujet à l'*Instabilité* et il ne peut pas lancer de sorts. Sheerargetru passera par plusieurs stades lors de son combat ; ceux-ci sont expliqués ci-dessous.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	80	80	6	6	59	90	9	89	89	89	89	89	89

Alignement
Chaotique (Tzeentch)

Regles Spéciales
Provoque la *Peur* chez toutes les créatures vivantes de taille inférieure à 3 m ; sujet à la *Frénésie* s'il perd plus de Points de Dommage qu'il en inflige au cours d'un même round de combat ; 1 PA — Partout, à cause de ses plumes et de sa peau coriace ; 2 attaques par *Morsure* et 7 par *Griffes*, ou 2 *Morsures*, 3 *Griffes* et 3 *Armes* ; toutes les attaques du Démon sont considérées comme magiques ; *Cri Désespéré* — provoque la *Terreur* chez toutes les créatures vivantes à moins de 24 mètres ; un nouveau Test de **Cl** est nécessaire à chaque fois que Sheerargetru crie.

L'apparence originale du Démon est montrée dans l'illustration ci-contre. Progressivement, au cours du combat, son aspect et ses pouvoirs se modifient légèrement, influencés par l'*Instabilité* qui tente de s'imposer. Lancez 1D100 à chaque round et consultez la table suivante pour déterminer les changements qui se produisent chez Sheerargetru.



Table des Transformations du Chaos de Sheerargetru

1D100	Effets du Chaos
01-05	*Changement de Couleur* Les plumes de Sheerargetru changent de couleur et passent du rouge au bleu, puis au violet. Purement esthétique et sans aucun effet sur le profil.
06-10	*Deuxième Tête* Une deuxième tête jaillit de son poitrail ; le Démon acquiert une attaque par *Morsure* (**A** +1).
11-20	*Perte d'Energie* La marée du Chaos se retire et Sheerargetru est affaibli. Le Démon grogne et chancelle car il perd -1/-10 à toutes ses caractéristiques.
21-25	*Regain de Santé* Le Démon pousse un petit cri rauque alors qu'il récupère 2D6 Points de Blessure.
26-35	*Articulations Supplémentaires* Les jambes du Démon se tordent en laissant apparaître des genoux et des chevilles supplémentaires et s'allongent de 0,3 à 1,2 m (1D4 x 0,3) ; **M** +1.
36-40	*Tête de Mort* La chair de la tête du Démon se ratatine et laisse apparaître le crâne. Toute personne mordue par la tête crânienne de Sheerargetru doit réussir un Test de **Cl** ou être affectée par la *Peur*. Ce Test bénéficie d'un bonus de +10 si la victime a déjà réussi un Test de **Cl** dû à la *Peur* ou à la *Terreur*.
41-50	*Tentacules* Les ailes de Sheerargetru se transforment en tentacules à ventouses. Son profil n'est pas modifié, mais il peut porter ses attaques à 6 mètres.
51-55	*Verrues* Sous ses plumes, la peau du Démon devient dure et verruqueuse ; **E** +1.
56-65	*Flatulence Incontrôlable* Sheerargetru émet un nuage de gaz affolant ; toute personne à moins de 4 mètres doit réussir un Test d'**E** ou être sujette à la *Frénésie*.
66-70	*Queue-Gourdin* Une longue queue jaillit du Démon ; elle se termine par un os en forme de gourdin ; **A** +1.

71-75 *Peur Irrationnelle*
Sheerargetru développe brutalement une violente aversion pour un type d'humanoïde. Le Démon n'attaquera pas les PJ, ou d'autres personnes, de cette race. Lancez 1D6.

1D6	**PEUR DE...**
1-2	Humains
3-4	Nains
5-6	Elfes

76-80 *Ponte d'Œuf*
Le Démon passe un round à pondre un gros œuf sphérique et n'attaque pas pendant ce délai ; 1D4 rounds plus tard, un Squelette (voir ci-dessous) sort de l'œuf et attaque la créature vivante la plus proche. Tout œuf pondu et tous les Squelettes existants tombent en poussière dès que Sheerargetru est abattu.

81-85 *Albinos*
Le Démon devient albinos ; **E** -1.

86-90 *Grandes Oreilles*
Les oreilles de Sheerargetru prennent des dimensions éléphantesques ; même si cela n'offre guère d'intérêt, le Démon acquiert l'*Acuité Auditive*.

91-95 *Bâillement Technicolor*
Sheerargetru vomit des flots de liquides bleu, jaune et rose sur tous ceux qui se trouvent à moins de 6 mètres devant lui. Pendant ce temps, le Démon ne peut pas porter d'attaque par *Morsure*. Cette transformation fait exception aux règles de durée indiquées ci-dessous. Elle ne durera jamais plus d'un round à tout moment donné.
Lancez 1D6 pour déterminer la couleur du liquide qui atteint chaque victime :

1D6	**LIQUIDE**
1-2	Bleu ; **F** -1 pour la victime pendant une heure.
3-4	Jaune ; la victime doit réussir un Test d'**E** ou vomir pendant 1D4 rounds. L'échec du Test empêche la victime de porter des attaques, d'utiliser un bouclier ou d'incanter des sorts jusqu'à la fin des vomissements.
5-6	Rose ; tout ce qui est enrobé par le liquide devient glissant et difficile à tenir, y compris les armes ; les **CC** et **CT** de la victime sont réduits de -10 pendant 1D6 rounds.

96-00 *Faites Deux Jets*
Ignorez les résultats de 96+ et les doublons. Toutes les transformations générées sont simultanées.

Durée des Transformations

Pour déterminer la durée de chaque transformation du Démon, lancez 1D6 :

1D6	**RÉSULTAT**
1-3	La transformation disparaît au bout d'un round.
4-6	La transformation dure 1D4 rounds, puis disparaît.

Ne déterminez pas de nouvelle transformation chez Sheerargetru tant que celle en cours n'a pas disparu.



Squelettes de Sheerargetru

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	-

Ces Squelettes ne sont pas sujets à l'*Instabilité* ; ils provoquent la *Peur* chez les créatures vivantes ; ils sont immunisés contre les effets *Psychologiques* ; les blessures qu'ils infligent ont 35% de risques d'être *infectées*.

Une Note Importante

Il est possible de prédéterminer les transformations de Sheerargetru et d'en établir la chronologie pour le combat. Cela vous fera gagner beaucoup de temps pendant sa résolution.

L'usage du système de l'*Initiative Effective* est conseillé pour l'affrontement avec Sheerargetru. Les coups portés par les créatures ayant plus d'une *Attaque* sont répartis sur tout le round. Par exemple, le Démon a **A** 9, **I** 90. Il porte donc son premier coup à **I** 90, le deuxième à **I** 80, le troisième à **I** 70, etc. De même, les personnages qui ont plusieurs attaques dans un même round frappent à intervalle régulier. Sinon, il est quasiment certain que Sheerargetru hachera les PJ en menus morceaux, car il pourra porter 9 attaques en **I** 90 — avant que n'importe quel PJ ait seulement eu le temps de penser à faire quelque chose !

Déterminez aléatoirement la cible de chaque coup porté par le Démon. Sheerargetru n'agit en aucun cas d'une manière raisonnée ou rationnelle.

Enfin, n'hésitez pas à rappeler aux joueurs que leurs personnages ont une réserve de Points de Destin, car il est peu probable que des PJ puissent l'emporter sur Sheerargetru sans y avoir recours. N'oubliez pas que Heinrich possède lui aussi des Points de Destin.

Braves Chevaliers

Nous espérons que votre tâche ne s'est montrée ni ennuyeuse ni dangereuse.

Le Graf Boris demande que vous rejoignez sa suite dès que possible, estimant que vos services seront encore une fois utiles, à la fois pour sa personne et pour la Cité-Souveraine de Middenheim.

Les Electeurs Impériaux ont été appelés à se réunir à Altdorf. Rejoignez-nous là au plus vite.

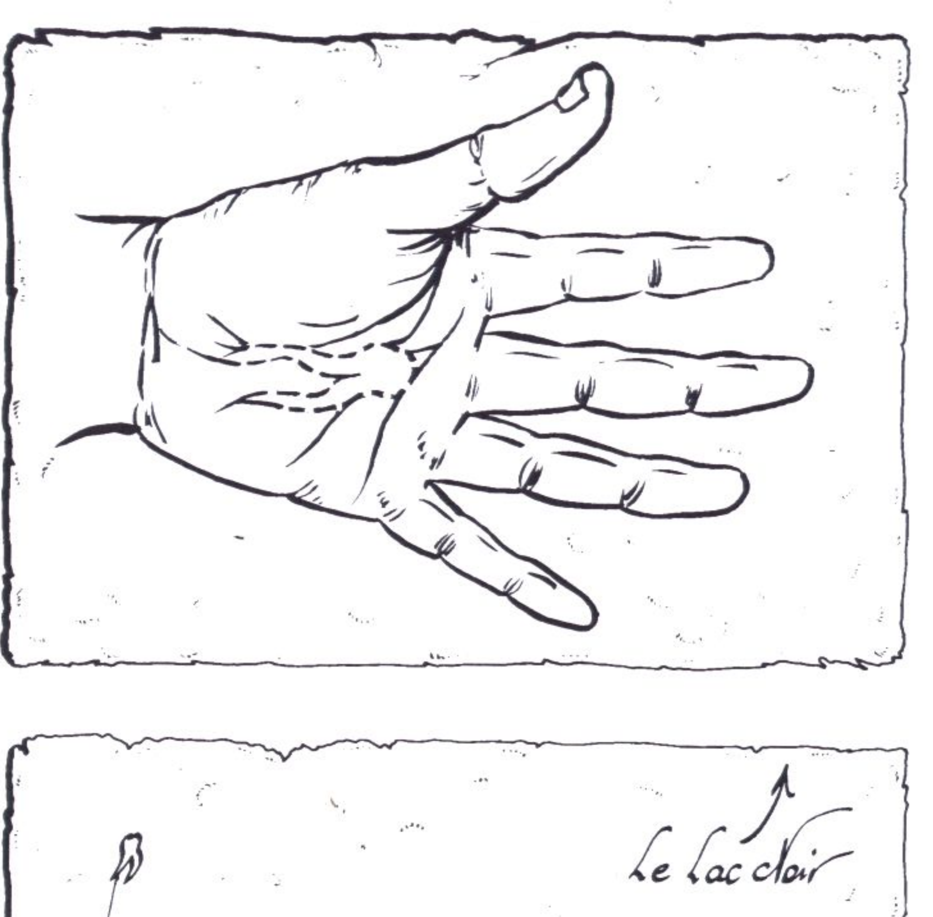
Sincèrement vôtre, en toute hâte.

Ehrlich

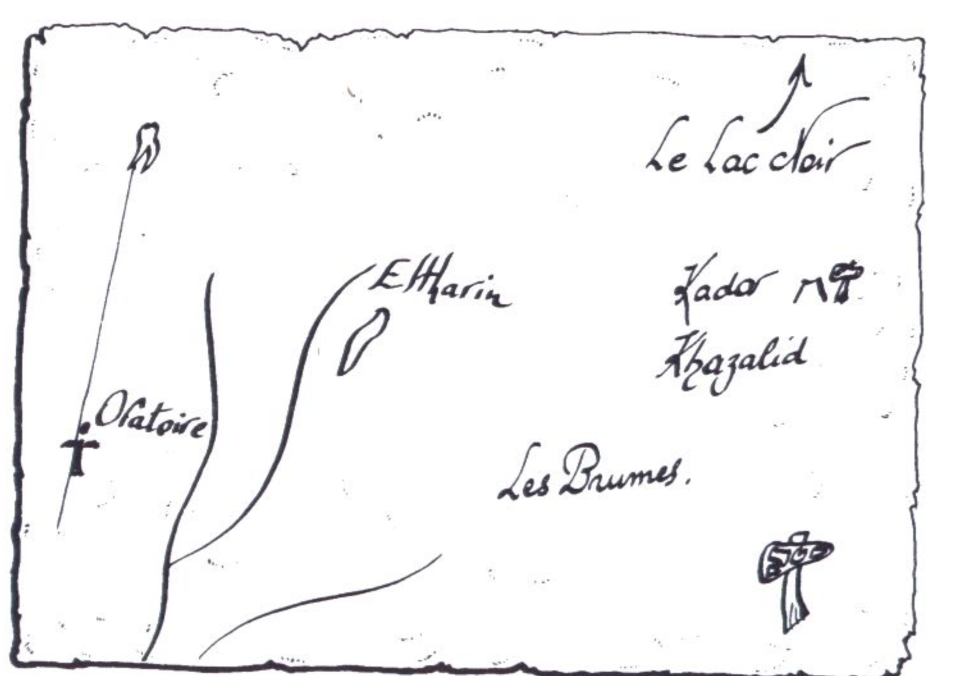
Ehrlich, Seigneur des Lois de Middenheim,
pour le Graf Boris Todbringer.

PS - Les agents du Graf le protègent
dans les logements à l'Impérial.
Rendez-vous là dès votre arrivée.

Document 1 - La Lettre d'Ehrlich



Document 2 - La Main



Document 6 - La Carte de Melaril

Appel aux Citoyens d'Altdorf

CHASSEZ TOUS LES TRAITRES ET LES HÉRÉTIQUES
qui viennent de prouver leur INFIDÉLITÉ
par L'ASSASSINAT MEURTRIER de notre EMPEREUR
par de TRISTES ACTES de TRAITRISE et de PERVERSITÉ
et par leurs PRATIQUES ANORMALES
D'ADORATION DES ANIMAUX

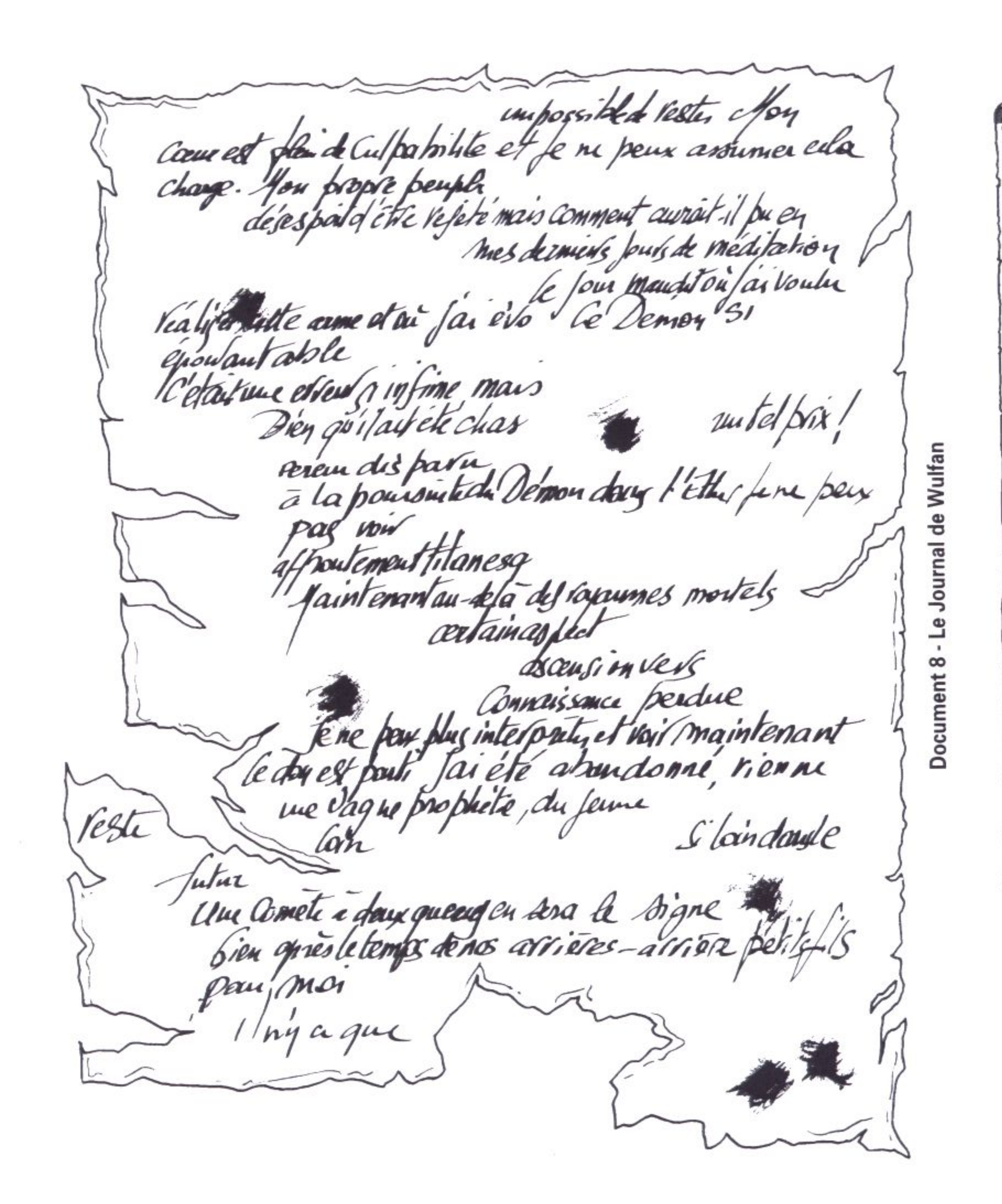
Document 3 - L'Affiche Anti-Ulricaine

Confluent
Passe du Feu noir
L'oratoire Sacré où Sigmar est passé avec le Marteau
Pierres Sculptées
Chemin le plus facile
Bandits frontaliers
Montagnes du Bout du Monde

Document 4 - La Carte Esquissée par Kaslain

Document 5 - La Carte sur la Pierre

Document 7 - La Carte Esquissée par Yodri



impossible de rester. Mon
Coeur est plein de Culpabilité et je ne peux assumer cela
charge. Mon propre peuple
désespère d'être rejeté mais comment aurait-il pu en
mes derniers jours de méditation
le jour maudit où j'ai voulu
réali[illegible] cette arme et où j'ai vu Ce Démon si
épouvantable
C'était une erreur si infime mais
Bien qu'il ait été chas[illegible] un tel prix !
[illegible] disparu
à la poursuite du Démon dans l'éther je ne peux
pas voir
affrontement titanesque
maintenant au-delà des royaumes mortels
certain aspect
[illegible] univers
Connaissance perdue
Je ne peux plus interpréter et voir maintenant
le don est parti j'ai été abandonné, rien ne
une vague prophétie, du jeune
loin si loin dans le
reste
futur
Une Comète à deux queues en sera le signe
bien après le temps de nos arrières-arrière petits-fils
pour moi
Il n'y a que

Document 8 - Le Journal de Wulfan

A tous les Officiers, Officiels et Personnes loyaux envers les Electeurs signataires :

Salutations.

Les porteurs de ce laissez-passer parlent avec Nos Voix, agissent avec Notre Approbation, et devront être autorisés à aller et venir pour leurs et Nos Affaires sans Peur d'Arrestation ou d'Emprisonnement injustifiés et sans Gêne ou Embarras.

Sachez que toute Tentative pour désobéir à la Lettre et à l'Esprit de ce Laissez-Passer encourra Nos Déplaisirs joints et individuels.

Signés, pour les Electeurs de L'Empire

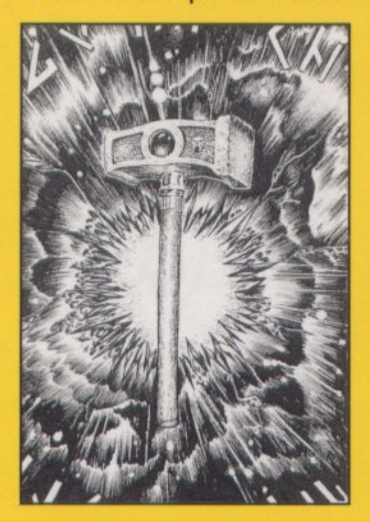
Graf Heinrich Todbringer de Middenheim ;
Ar-Ulric, Grand Prêtre du Culte d'Ulric ;
Graf Alberich Haupt-Anderssen de Stirland ;
Grand Prince Leopold von Bilthofen de Middenland ;
Grand Prince Hergard d'Ostland ;
Comtesse Emmanuelle von Liebewitz de Nuln ;
Grande Comtesse Ludmila von Alptraum d'Averland.

Document 9 - La Lettre d'Autorité

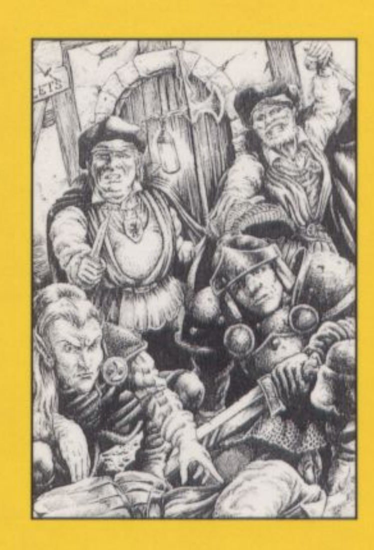


L'Ultime Quête pour la Sauvegarde de L'Empire

"Le Graf Boris, Ar-Ulric et moi-même avons parlé de longues heures durant. Nous avons réfléchi et établi des plans, mais nous avons fini par réaliser qu'aux heures désespérées correspondent des mesures désespérées."
"Nous voulons que vous retrouviez Ghal-maraz, le Marteau de Sigmar Heldenhammer."



L'Empereur est faible et, peut-être, prêt à abdiquer. L'Empire est déchiré par des luttes intestines : on se souvient des vieilles haines, on en invente de nouvelles. Convoqués auprès du Graf de Middenheim, les aventuriers sont confrontés à des problèmes de haute politique et à des morts brutales. La guerre civile est imminente ; le légendaire Marteau de Sigmar, fondateur de L'Empire, doit être découvert avant que trop de sang coule, car c'est lui le symbole de l'unité ! Les aventuriers doivent voyager au cœur des Montagnes Noires et suivre une piste datant de plus de 2 500 ans !
Cette aventure de 144 pages est la conclusion de la Campagne de L'*Ennemi Intérieur*, pour **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique**. Différentes approches sont proposées qui permettent de poursuivre **Le Pouvoir Derrière le Trône** ou **Il y a Quelque Chose de Pourri à Kislev**. De plus, elle comprend 8 pages de documents pour les joueurs.





par Carl Sargent





149 F



ISBN : 2-7408-0013-4

Un supplément pour



SOUS LICENCE DE



Ltd NOTTINGHAM



Edition Française : Jeux Descartes 1, rue Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15